

CONCURS CÂȘTIGĂ

1 JOC
ORIGINAL

FIFA 2007



octombrie 2006 Nr. 72/ anul VII Preț 13,50 RON

ISSN: 1454-9964

PC Games

4400

100 PAGINI

DVD

JOC FULL



EARTH

2150

LOST

SOULS

DEMO-URILE LUNII OCTOMBRIE

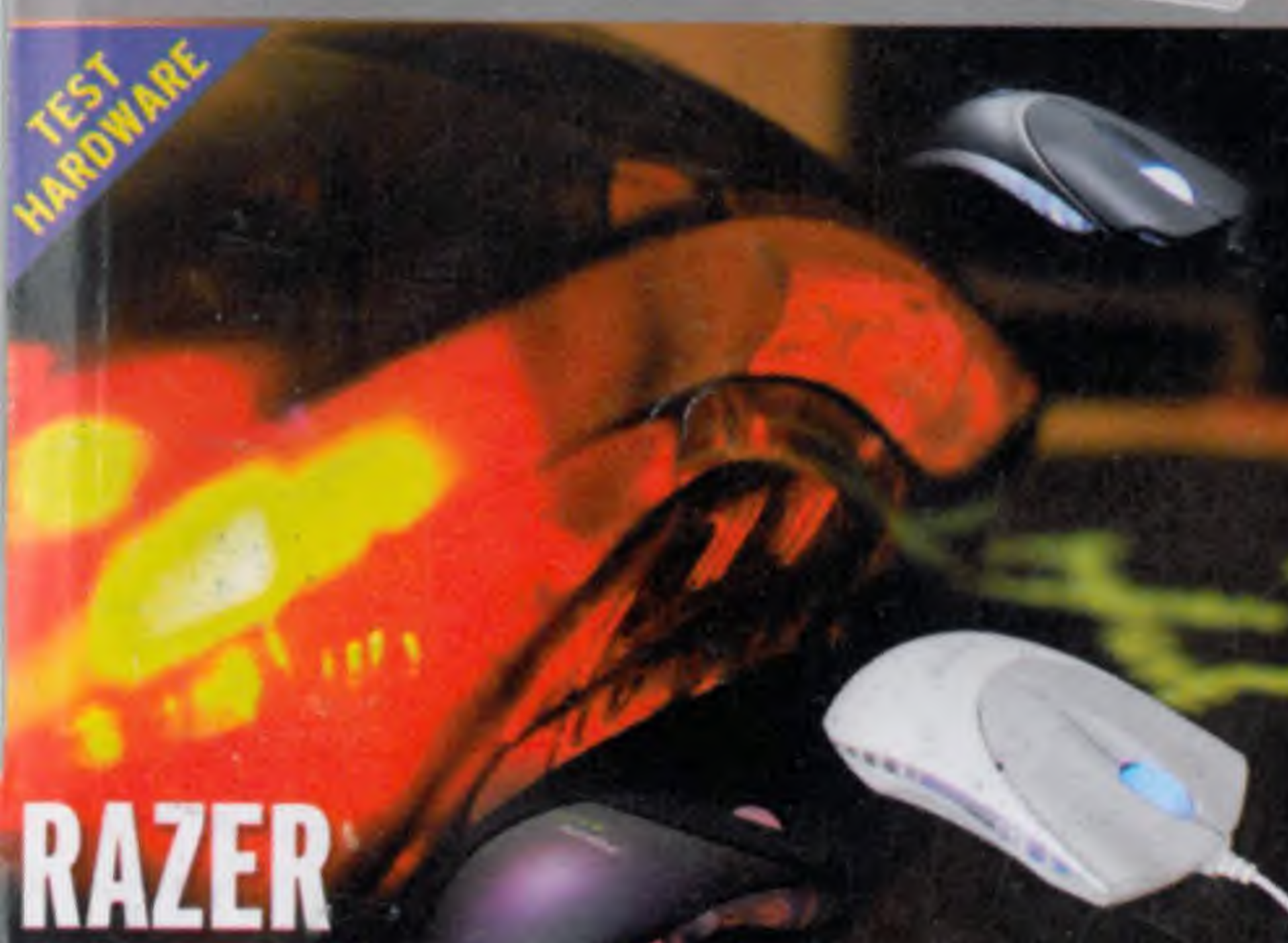
- CAESAR IV
- F.E.A.R.: EXTRACTION POINT
- FIFA 2007
- WARHAMMER 40K: DARK CRUSADE
- TONE DE MODURI ȘI HĂRȚI PENTRU DOOM 3, FAR CRY, HALF-LIFE 2, HALO, HEROES V ȘI ALTELE

FREE FULL VERSION

SAVAGE



TEST
HARDWARE



RAZER

Cele mai tăioase mouse-uri în test



6422223 000157



COMPANY OF HEROES

RELIC REALIZEAZĂ VISUL ORICĂRUI PRODUCĂTOR DE RTS: GRAFICĂ, GAMEPLAY ȘI ATMOSFERĂ DE NOTA 10!



NEVERWINTER NIGHTS 2

PÂNĂ CE ORAȘUL NEVERWINTER ÎȘI VA DESCHIDE PORȚILE,
ARUNCAȚI O PRIVIRE PESTE NOUȚĂILE PREGĂTITE DE OBSIDIAN



CALL OF JUAREZ

PRIMA ADAPTARE SERIOASĂ A WESTERN-URILOR CLASICE?

Dezlănțuie internetul la viteza luminii.

FIBER LINK — NOUA TA CONEXIUNE
INTERNET PRIN FIBRĂ OPTICĂ: **10 MB/S**
ÎN ORAȘUL TĂU ȘI **2 MB/S** ÎN INTERNET

fiberlink

Ce înseamnă pentru tine Fiber Link?

- Stabilitate și fiabilitate garantate de noua soluție tehnică bazată pe fibră optică.
- Super-viteză de transfer, până la **2 Mb/s** în internet.
- Super-ultra-viteză de transfer cu prietenii din orașul tău, până la **10 Mb/s** — viteze de **40 de ori mai mari** decât cele cu care te-ai obișnuit până acum.
- Abonamente începând cu 9 USD/lună.
- Linie telefonică RDS.Tel inclusă în abonament — până la 2200 minute naționale lunare **GRATUITE** în rețelele de telefonie fixă și 30 de minute **GRATUITE** în rețelele de telefonie mobilă.
- Conexiune permanentă, trafic nelimitat.
- Conectare **GRATUITĂ** (taxă de conectare 0).
- Acces **GRATUIT** la RDS.Link LIVE! — transmisii live online.
- Acces **GRATUIT** la serverele de jocuri și download ale portalului www.linkmania.ro.
- Posibilitatea achiziționării pachetului complet de servicii RCS & RDS — televiziune, internet și telefonie.

INSTALARE ÎN MAXIM
5
ZILE

ABONAMENT **GRATUIT** PRIMELE
3
LUNI

INFORMAȚII CLIENȚI
031 400 4600

internet cu
viteza luminii

rds.LINK
www.rdslink.ro

iPod, noua platformă de joc

De câteva luni, numele Apple a început să fie rostit în legătură cu jocurile video. În luna mai, Gamespot vestea că această companie angajează programatori pentru un proiect „ultra secret”, condus de un ex LucasArts. Uau! Știrea a dat naștere imediat la tot soiul de zvonuri, între care și o posibilă achiziționare a Nintendo de către Apple. Nintendo s-a luptat însă din răputeri pentru independența și neatârarea sa, dar Apple tot și-a mărturisit ambiția să pătrundă în lumea distracției interactive. Recent, în timpul unei conferințe desfășurate la San Francisco, Steve Jobs a anunțat sosirea aplicațiilor ludice pe inevitabilul iPod. Pe iTunes sunt deja disponibile, pentru suma modică de 5 dolari bucata, clasici ca **Tetris**, **Pac-Man** sau **Bejeweled**. Singura condiție este să dispui, frate, de un iPod de generația a cincea, apărut anul trecut în configurații de 30 și 60 GB. Sigur că suntem departe de Mario Kart, chiar dacă remarcăm cu stupeoare o îmbunătățire în raport cu cele patru jocuri primitive furnizate odată cu jucărioara, între care **Solitaire**. Eh, oricum, laudabila inițiativă Apple nu vrea să concureze cu Nintendo DS sau Sony PSP. Un raport apărut la sfârșitul lunii august ne dezvăluie că veniturile realizate din vânzarea de jocuri video pentru telefoane mobile au crescut cu 63% din trimestrul al treilea al anului trecut. Pe primele locuri se situează **Tetris**, **Pac-Man** și **Bejeweled**... În curând vom vedea în magazine și Zune, player-

ul multimedia realizat de Microsoft, concurent indiscutabil al iPod-ului, care ar putea conține funcții pentru jocuri. La orizont se profilează LiveAnywhere, proiectul multiplatformă al Microsoft. Care sunt jocurile prezente deja pe LiveArcade? **Pac-Man**, **Bejeweled**, **Zuma**... Prin dotarea iPod-ului cu funcția pentru jocuri, Apple vrea să muște o bucată consistentă dintr-o piață aflată în plină expansiune: cea a mobile gaming-ului destinat publicului larg. Producătorul dispune de un atu fantastic: obişnuitele aparate se află deja în mâinile publicului. Ce-i drept, mai rămân câteva necunoscute: se va preta oare interfața fizică a aparatului la jocurile video? Un jurnalist de la Gamespot și-a caracterizat îndeletnicirea cu **Pac-Man** pe iPod drept „problematică”. Apoi, cine va dezvolta jocurile pentru Apple? Ian Bogost, designer și profesor la Universitatea din Georgia opinează cu nu trebuie să ținem cont de studiourile independente, prezente în mod tradițional pe arhitecturi mai modeste din motive financiare. „Chiar dacă lucrurile s-ar putea schimba, iPod-ul este cea mai închisă platformă, spune el. Pentru moment, nu există nici zece jocuri disponibile, ceea ce este foarte neplăcut. Apple știe că materialul ar trebui să vină de undeva. Vor apărea oare kit-urile de dezvoltare? Să vedem.”

CIPRIAN COROIANU
Redactor-șef

Impressum

Director General
Gabriela Puchianu

Director Executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediaccontact.ro

Redactor-șef
Ciprian Coroianu (Mareșalu` Putain)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jácint Erdei (CeliBatman)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărățeanu (Generalu` Rrommel)
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaș (Tifla Ispirescu)
marlus@pcgames.ro

Tralnee
Remus Ilieș (Soldatu` Șeic)

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

Design
Cornel Sevastra (Villager)

DTP
Alexoale Ioan (ics)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 20 SEPTEMBRIE 2006

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
Advertising sales-manager
Alina Filip - tel: 0720/400316
mk.alina@mediaccontact.ro

Comenzi și abonamente:
Ramona Ghirdan
0259/441.523; abonamente@mediaccontact.ro

Expediții: Paul Mork
Distribuție:

SC Media Contact Distribuție SRL
tel.: 0359/401.086

Director distribuție convențională:
Onica Dorin tel.: 0720/440.003

Director Distribuție în rețeaua școlară:
Cristian Retea - distribuție@mediaccontact.ro
Aurică Andrei - tel: 0359/401.086

Contabilitate
Contabil șef: Laurențiu Ardelean
financiar@mediaccontact.ro

Juridic: Ioana Cloară juridic@mediaccontact.ro

Reclamații:
e-mail: reclamatii@mediaccontact.ro

Producție: SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea
Producție CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe site-ul web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7; Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediaccontact.ro
www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și editează următoarele publicații: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Norocei, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Blanca, K2, CD Video, Gama.
Președinte: Dorel Puchianu

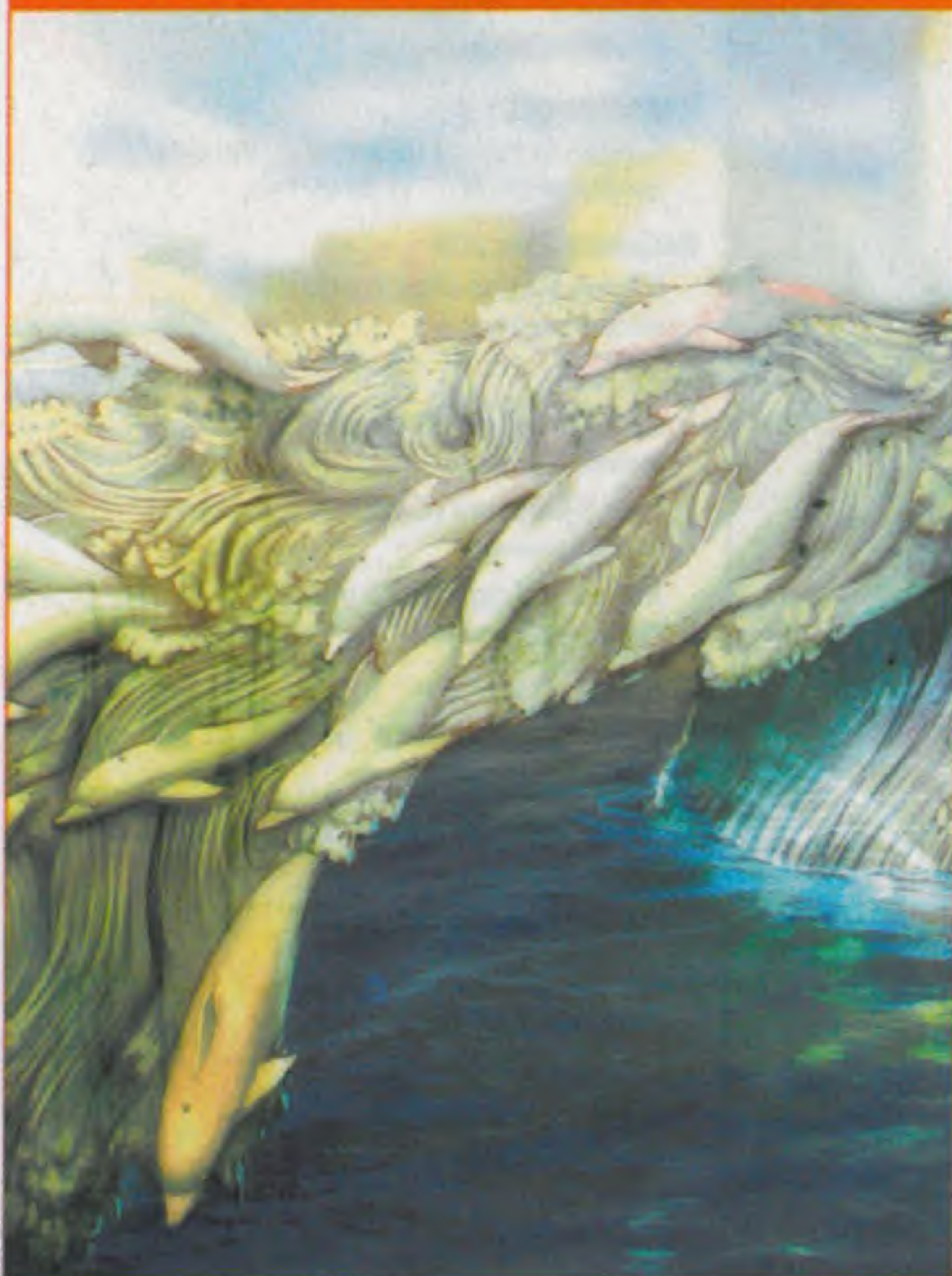
Inserenți

RDS	2	World Cyber Games	33
Best Distribution	21, 99	Audiofon	39
TV Transilvania	25	Back2School	100



Publicație auditată
pe perioadă
iulie - decembrie 2004

Neverwinter Nights 2



Faces of War



Mouse-uri care mușcă



Actualități

Editorial	3
Actualități	8
Top 10 cititori	10
Top 5 redactor PCG	10
Cele mai așteptate jocuri	10

Jocuri FULL

Earth 2150: Lost Souls	6
Savage	7

Amintirile mă răscolesc

Clive Barrker`s Undying (2001)	88
--------------------------------------	----

Eveniment

Leipzig Game Convention	12
-------------------------------	----



Avanpremieră

Alone in the Dark:	
Near Death Investigation	14
The Abbey	17
Armed Assault	18
Bioshock	22
Chrome 2	24
Metro 2033	24
The Chronicles of Spellborn	26
Collapse	29
Jocurile Valve la	
Games Convention 2006	30



Kane & Lynch: Dead Men	36
Neverwinter Nights 2	40
Runaway 2: The Dream of the Turtle	46
Sabotage	48
Silverfall	49
Scarface: The World Is Yours	50
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	52
Stronghold: Legends	54
The Darkness	56
W40K: Down Of War: Dark Crusade	57

Teste

Jocul lunii

Company of Heroes	58
-------------------------	----



FPS

Call of Juarez	68
----------------------	----

Action/Adventure

El Matador	70
Reservoir Dogs	72
Pathologic	74
Broken Sword: The Angel of Death	76

Strategy

Faces of War	64
--------------------	----

RPG

Age of Pirates: Caribbean Tales	78
---------------------------------------	----

Sport/Sim

Darkstar One	80
Madden NFL 2007	84
Evolution GT	86
GTI Racing	87

Hardware

Actualități	11
Mouse-uri care mușcă	90

Service

Impressum	3
Cuprins CD & DVD	5
Poșta Redacției	94
Ultima pagină	98

Concurs

FIFA 07	93
---------------	----



CD 1

FULL VERSION

Earth 2150 - Lost Souls

CD 2

DEMO

Bad Day L.A.

Star Defender

FREE FULL
VERSION

Savage

TOOL

Vista Transformation Pack v5.5

SPECIALS

C&C Red Alert 2 Maps

Jedi Knight 3 MOD

The Elder Scrolls Oblivion

MODs

VIDEO

FIFA 07

Spore - Creatures

Spore - Editor

Earth 2150 - Lost Souls CD-DVD



Full Version

Savage CD-DVD



Free Full Version

Gothic 3 DVD



Video

Fifa 07 DVD



Demo

DVD

FULL VERSION

Earth 2150 - Lost Souls

FREE FULL
VERSION

Savage

DEMOS

Bad Day L.A.

Caesar 4

F.E.A.R. Extraction Point

FIFA 07

Star Defender

Warhammer 40k - Dark
Crusade

DRIVERS

ATI Catalyst v6.8
(win2K/XP)nVidia ForceWare 91.47
(win2K/XP)

SPECIALS

C&C Generals
Zero Hour MODC&C Red Alert 2
Maps/MODs

Counter Strike Source

Diablo 2 Lod MOD

Doom 3

Far Cry

Half-Life 2 MOD

Halo

HoMM 5 Coop 2 vs rest

Jedi Knight 3

Quake 4 Max

Return to Castle

Wolfenstein

The Elder Scrolls

Oblivion

PATCHES

FlatOut 2 v1.1b

TOOLS

Vista Trasformation
Pack v5.5

ImgBurn v2.1

Quintessential Media
Player Build 113

VIDEOS

Alphaprime bullettime

Collapse GC2006

Gothic 3

Half-Life 2 - Episode 2

NFS Carbon Leipzig HD

NFS Carbon teaser

Emmanuelle

NWN 2 Dev Diary 1

Spore Creature

Spore Editor

Spore Space

Spore Wildplanet



Înainte de a folosi discurile optice oferite împreună cu revista, vă rugăm să verificați cu atenție dacă acestea nu prezintă defecțiuni fizice vizibile cu ochiul liber (fisuri, zgârieturi, deformări ale suprafeței etc.). Asemenea defecțiuni pot provoca defectarea unității optice, fapt pentru care editura nu poate fi trasă la răspundere. Responsabilitatea editurii se limitează la înlocuirea discului optic defect, în urma expedierii acestuia pe adresa redacției, cu condiția ca defecțiunile constatate să nu fie cauzate de către utilizarea abuzivă din partea utilizatorului.



Earth 2150: Lost Souls

Cea de-a treia parte a francizei Earth 2150, **Lost Souls**, se avântă cu vitejie pentru a întregi o serie foarte apreciată de amatorii genului. Pășind alegru pe urmele lui **Earth 2150** și **Earth 2150: The Moon Project**, titlul de față a fost gustat la vremea lui (și încă mai este) atât de fanii hardcore ai strategiei, cât și de începători. Mulți l-au considerat mai degrabă un Expansion stand-alone decât un sequel, însă cu toții au căzut de acord că

bogăția conținutului, micile îmbunătățiri, precum și un nou capitol în zbuciumata poveste post-apocaliptică, fac din **Lost Souls** un joc ce merită toți banii.

Jocul ne poartă frumușel pe aripile vântului pe o Terra bătută de soartă, undeva în anul 2150. Omenirea s-a întrecut în a-și etala calitățile războinice, drept pentru care numeroase războaie nucleare au scos planeta de pe orbită, aceasta îndreptându-se cu pași repezi către soare. Câțiva

dintre locuitorii Pământului reușiseră, în titlurile precedente, să scape și să se adăpostească pe Marte, însă majoritatea au rămas la casele lor, amenințați cu exterminarea totală. Trei facțiuni se luptă cu disperare una cu alta, încercând, în același timp, să se salveze până nu e prea târziu. Toate acestea culminează cu o porție de bătălii intense între The Eurasian Dynasty, The Lunar Corporation și The United Civilized States, bătălii pe care te invităm să le câștigi!

Campaniile din **Lost Souls** sunt, spre deosebire de titlurile precedente, legate între ele. Mai exact, pentru a gusta întreaga poveste, de la cap la coadă, este recomandat să iei misiunile într-o anumită ordine. Că tot veni vorba

de misiuni, ne vom întâlni aici cu plăcutul spirit bătrânesc al jocurilor de strategie – obiective familiare, cum ar fi să recoltăm o anumită cantitate de resurse într-o anumită perioadă de timp, să protejăm o bază împotriva atacurilor inamice sau, de ce nu, să ne eliminăm adversarii în dulcele stil clasic.

Lost Souls este un joc ce nu ar trebui să lipsească din nici o colecție care se respectă – mai ales o colecție a pasionaților de strategie. Alături de mai bătrânii săi colegi de breaslă, titlul pe care vi-l oferim în acest număr trezește amintiri plăcute pentru toți cei care s-au delectat, de-a lungul timpului, cu genul RTS.

GENERALU' RROMMEL

paul@pcgames.ro

Casetă tehnică

Producător:	Zuxxez
Publisher:	Strategy First
Necesar:	500 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video
Recomandat:	1000 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video





The Battle For Newerth

Savage este un joc extrem de simpatic ieșit din ograda celor de la S2. El și-a cules laudele pentru simplul fapt că este presărat cu mici inovații ce fac deliciul unui jucător proaspăt așezat în fața PC-ului și gata de aventură. **Savage** este un joc exclusiv multiplayer, iar elementul inovator nu reiese din stasuri, ci este combinația a două genuri complet diferite, RTS și FPS. Jocul conține două facțiuni, a oamenilor și a bestii (BeastHorde). Ambele dispun de un algoritm asemănător de dezvoltare, dar există trăsături ale trupelor care le diferențiază categoric. De ce e bun jocul? Păi, cum spuneam mai sus, combinația între cele două genuri, face ca **Savage** să fie un joc foarte bun care să îți provoace dependență după doar câteva partide online. În primul rând, îți

poți construi turnuri defensive, le poți oferi upgrade-uri, cu timpul ai acces la unități noi și așa mai departe. Dar toate acestea sunt mai mult treaba comandantului de echipă. Comandantul fiecărei echipe se ocupă cu managementul mai mult, restul echipei, se va ocupa cu bătăliile, cu adrenalina, nimicirea adversarului și alte treburi lumești de zi cu zi. Camera poate fi schimbată între third person și first person, datorită armelor méléé, care nu sunt puține, o spun pe cuvânt. Din orice perspectivă ai privi câmpul de luptă, scopul tău este de a face terci din inamic, respectiv baza inamică. Și ce câștigi? În afară de inefabila glorie a fiecărui soldat lăsat lat în urma ta, fiecare kill sau distrugere a vreunei clădiri îți va aduce un pic de gold (și spun "un pic" deoarece un mare procent

din bani îl ia baza ta, respectiv comandantul, iar cu acel gold, ne putem îmbunătăți armele, ne putem face upgrade-uri, etcetera. Pașii victoriei sunt simpli: construiește, dezvoltă-te, asaltează și, într-un final, câștigă. Deși pașii sunt simpli, cărarea pe care ne poartă aceștia nu este deloc o plimbare prin parc. Nu e de mirare că S2 au dat acest **Savage** în mod gratuit, acum. Din câte se

vede, ei lucrează din greu la **Savage 2: A Tortured Soul**. Sperăm ca sequel-ul (pe bani, ce-i drept) își va merita fiecare penny. Oricum, dacă v-ați săturat de aceleași jocuri de rețea, puneți mâna pe **Savage**. Va fi o experiență nouă și demnă de LAN-ul vostru.

SOLDATU' ȘEIC

Remus Ilieș



OPINIE
ERDEI JACINT

Rușinică online

Avaria și încercarea de a se îmbogăți peste noapte a românului sunt lucruri care se numără printre adevărurile fundamentale ale Universului. Nu stau lucrurile diferit nici în cazul pieței de tehnică de calcul din România. Firme mici apar și dispar, iar firmelor mari nu prea pare să le pese de clienții pe spînzura cărora au ajuns atât de importante. De condițiile de garanție nerespectate am mai scris și tot continuă să se întâmple. Motive care mai de care mai idioate apar la fiecare pas, doar ca distribuitorul să scape de responsabilitatea garanției. Tupeul nemărginit al distribuitorilor hardware se îngroașă însă pe zi ce trece. Nu am de gând să vorbesc despre fețele tâmpite ale vânzătorilor, mutre pe care le afișează cu talent la fiecare întrebare mai tehnică a cumpărătorului. Asta dacă te bagă în seamă și nu te tratează cu un aer superior. Faptul că, totuși, magazinele care pretind că se respectă, ar trebui să angajeze personal calificat și nu șmecherași de cartier, care se rup în figuri ascultând ultimele manele pe aparatele expuse... e utopie, ce mai. În puținele magazine unde găsești personal calificat și cu bun simț, din păcate nu prea găsești ceea ce cauți. Nu vorbesc nici de specialiștii firmelor de cartier care nu au auzit în viața lor de Gainward sau Inno 3D și care îți recomandă placă grafică PCIX pentru placă de bază cu slot AGP. Ce ne mai rămâne? Comanda online. Cauți un site cu nume de rezonanță (ca, de exemplu, o pasăre mai roz) și cauți produsul dorit. Îl găsești... ce fericire! Și mai mare fericire e că site-ul respectiv se laudă că produsul se află pe stoc! Te înregistrezi, comanzi produsul și aștepti cumințe telefonul care ți-a fost promis. Amabilul angajat însă întârzie să te sune. După o săptămână de așteptare le scrii un mail să-ți întrebi de sănătate și de starea comenzii. Poți să aștepti răspunsul, din nou, mult și bine. E o rușine că firmele autohtone încă tratează astfel clienții. E o și mai mare rușine că ei nu se simt nici în urma acestor articole și continuă să vadă în client un portmoneu care așteaptă să fie smuls. Și apoi ne mirăm că nu dă roade comerțul online...

China luptă cu pirateria

Nu ascultați ce vă spun prietenii – Bulgaria, România și Rusia nu sunt cele mai mari centre ale pirateriei ludice. E China, prieteni. Are un potențial fantastic pentru a promova copii pirat ale jocurilor, fie ele pentru PC sau pentru console. Asta, poate, și pentru că sunt mulți. Și mici. Și se pot ascunde. Ei bine, guvernul chinez a pornit, cu o pasiune demnă de orice guvern comunist care se respectă, o campanie agresivă pentru a pune cu botul pe labe lumea underground, ce-și scoate taraba cu joace în fața blocului și dă, la ofertă specială, *Half-Life 2* și o pungă cu acadele.

Campania anti-piraterie va dura nu mai puțin de 100 de zile. Până la ora actuală, nu mai puțin de 9000 de magazine ilegale au fost închise, iar vânzătorii de la colț de stradă au fost ridicați și duși cu binișorul la secție, unde probabil li s-a explicat cu bunătate patriotică unde și de ce au greșit. Au fost confiscate nu mai puțin de 13 milioane de unități piratate. Cifrele par destul de interesante pentru noi – ținând cont de faptul că pe teritoriul României, 9000 de magazine de gaming este un număr apoteotic ce poate fi atins în cele mai frumoase vise, însă,



pentru China, e ca și cum ai trage un scuipici pe o pădure în flăcări. Din ultimele estimări, 90% din entertainment-ul digital în China este o copie ilegală. Pentru cele mai multe locuințe, folosirea jocurilor sau a filmelor piratate este ceva normal. Ca în România. Frații noștri din Tibet nu se dezic.

Anunțat: The History Channel's Civil War

Sătui de toate FPS-urile ce tratează teme militare, mai mult sau mai puțin conforme cu realitatea, Activision și băieții de la The History Channel și-au suflectat mânecile și au anunțat că lucrează din greu la *The History Channel's Civil War*, un FPS ce tratează zbuciumata poveste a războiului civil. American. Producătorii se laudă că vor să implementeze cât mai mult realism, excepțională idee. Asta înseamnă că vom avea la dispoziție tot arsenalul răblăgit din acea perioadă istorică, de la puștile cu reload time de cel puțin un minut la muschetele ce îți explodează în mână când ți-e lumea mai dragă. Eu sper din tot sufletul ca realismul să

fie dus la extrem, sincer. Mi-aș dori nespun să văd mormane și mormane de soldăți americani uciși pe câmpul de luptă, măcar o singură dată într-un joc. Deja, prea mulți naziști și arabi mă

lasă deosebit de rece. Ca o bere vara. Titlul de față, anunțat pentru data de 14 noiembrie 2006, va poposi pe PC, PS2 și X360.



Wii - sold out

Nici măcar nu a apărut încă pe piață, și băieții de la Amazon.com s-au văzut nevoiți să sisteze comenzile de Wii, datorită unui flux continuu de amatori. Nici nu mă miră. Wii a fost orientată, încă de la început, spre un segment de piață dedicat exclusiv gameplay-ului, spre deosebire de „concurența” de la Sony, care urmărește să-și farmece cumpărătorii cu o grafică senzațională. Se pare că Wii are deja un succes enorm – Amazon și-a deschis porțile comenzilor vineri, 15 septembrie, însă a trebuit să le închidă urgent, la doar câteva ore. Momentan nu se știe numărul



exact de unități pe care fanii l-au digerat într-un timp așa de scurt, însă, ținând cont de „dimensiunile” lui Amazon și de reputația pe care o are în domeniu, putem asuma că dis-

cutăm despre cifre astronomice. Pre-order-ul oferit de aceștia era un bundle ce includea Wii Sports, pentru suma de 249 USD.

Noi informații despre filmul Postal

Și dacă tot veni vorba de lucruri sublime, rafinate și plăcute ochiului, avem la dispoziție din ce în ce mai multe informații despre filmul senzaționalului regizor Uwe Boll, Postal. Cei de la Imdb ne împărtășesc noi și noi nume ale actorilor ce vor lua parte la acest proiect deosebit. Printre cele mai notabile și mai epice personaje care ne vor încânta ochii, punând în scenă creația de geniu a regizorului american se numără J.K. Simmons (Spider Man), ce va juca rolul Candidatului Wells, Michael Pare (Eddie and the Cruisers) în rolul lui Panhandler, Larry Thomas (Seinfeld) se va da drept bin Laden, și Verne Troyer, care se va juca pe sine. Ok, lăsând gluma deoparte, eu voi renunța de acum înainte la a-l mai acuza pe Uwe Boll de lipsă de talent. Nu de alta, dar nu vreau să îmi tăbăcesc fundulețul în ring.

Gothic III Expansion?

Da, știu, Gothic 3 nu a apărut încă. În mod oficial. Până la jumătatea lunii octombrie, mai trebuie să așteptați nițel. Ce este foarte interesant e că, cei cărora le place să își vâre nasul și în alte locuri decât în fundurile producătorilor, au descoperit niște detalii interesante în raporturile fiscale JoWood, prin care, se pare, Pirahna Bytes ar lucra deja la un expansion pentru mult așteptatul RPG. Ca orice publisher care se respectă, JoWood nu a confirmat (sau infirmat) existența acestui add-

on, despre care se vehiculează că va vedea lumina zilei undeva prin anul 2007. Declarația din raportul fiscal menționează, în același timp, un add-on pentru Spellforce, care va fi lansat chipurile simultan cu cel al lui Gothic 3. Într-o altă ordine de idei, site-ul oficial JoWood este de un albastru cum nu se poate mai dubios. Mai multe detalii pot fi descoperite de cei interesați urmând linkul de mai jos:

<http://www.jowood.com/investor/?site=1&lang=en&ScreenID=12140>



EA vrea un Skate pentru next-gen

Conform spuselor unui analist de la Lazard Capital Markets, cei de la Electronic Arts sunt foarte ocupați momentan cu producția unui nou joc de skateboarding, care se vrea a fi un concurent demn pentru franciza Tony Hawk, a publisher-ului Activision. Raportul respectiv indică doar consolele next-gen, ce se vor bucura de întreaga splendoare a jocului, undeva, pe parcursul anului viitor.

NWN2, amânat din nou

Nu pentru mult timp, însă. Neverwinter Vault a fost relansat de curând, cu un nou design și cu nou conținut pentru NWN2, tocmai la timp pentru a ne anunța că jocul a suferit o nouă amânare, de această dată până pe 31 octombrie 2006. Nu este exagerat. În timp ce așteptăm cu interes lansarea mult așteptatului RPG, vă invit să vizitați site-ul de mai jos pentru noi imagini.

<http://nwnvault.ign.com/>

Nou free content pentru Red Orchestra

Se pare că, odată cu iminentul update ce stă pe vine la sfârșitul acestei luni, Red Orchestra: Ostfront 41-45 va beneficia de o porție sănătoasă de free content. Nu prea multe, dar măcar e gratis. Un map remake, o modificare gratuită, precum și câteva noi vehicule. Bethesda ar trebui să ia exemplu de la producătorii ce fac asemenea gesturi, cum ar fi Tripwire Interactive.

Sega + Deep Fried = Love

Cei de la Sega au semnat un contract cu Deep Fried, contract ce le permite producătorilor din Vancouver să creeze tot soiul de ghidușii pentru PlayStation Portable. Pentru cei ce nu au mai auzit de Deep Fried, studio-ul a fost fondat în anul 2005, iar unii dintre membrii lor au lucrat la titluri precum NFS: Underground, NFL Gameday sau Baldur's Gate. Sega își continuă astfel proiectul de a semna contracte cu producătorii din Vest, după înțelegeri similare făcute cu Bizarre Creations, Pseudo Interactive, Silicon Knights sau Monolith Productions.

Viitorul FPS-ului - Reclamele

CEO-ul companiei Threeweave, băieții ce se află în spatele conceptului Capture The Flag, a declarat că viitorul FPS-ului multiplayer stă pe umerii advertorialelor. De ce? Pentru că acestea ar permite, chipurile, un flux constant de hărți în fiecare lună – prin intermediul content-ului sponsorizat. Astfel, ne putem aștepta la o hartă Jeep-Chrysler, în care trebuie să conducem o mașină cu același nume, sau un nivel Pepsi. Unul dintre hărțile terminate implică o invazie teroristă în fabricile celor de la Alienware. Pe când un nivel special Noroc sau Bucegi?

Topul cititorilor PC-Games

Ca să știi ce se joacă cu adevărat, lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.

1

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

(Bethesda/2K Games)

ÎN SPIRIT BĂTRĂNESC, îmi crește barba jucând acest joc de câteva luni încoace. Și deja îmi tremură mâna. Nu de la bere.

2

CIVILIZATION 4

(Firaxis/2K Games)

CARAVANELE au plecat în pelerinaj la Mecca, ducând cu ele uleiuri, smirnă, și un frate Ciprian care visează numai civilizații.

3

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

(Valve/Valve)

CÂND DARTH VADER se întâlnește cu Gordon Freeman, ies scântei. Iar lui Gordon i se sparg ochelarii. De la presiune.

4

F.E.A.R.

(Monolith/Vivendi)

FRICĂ MARE în sânul fratelui Jacint, după ce i s-a terminat muniția, banii, țigările, bateria la mobil și rata la mașină.

5

RON: RISE OF LEGENDS

(Big Huge Games/Microsoft)

O ADEVĂRATĂ legendă vie prin redacția PCG 4 Fun, fratele Hîticaș ne privește cu îngăduință atunci când vrem să-i egalăm calitățile beletristice.

6

PREY

(Human Head/Take 2)

ROGU-TE, DOAMNE, mai puțin colon data viitoare. Mai multă diversitate. Mai puține add-on-uri. Și un personaj mai decent.

7

WORLD OF WARCRAFT

(Blizzard/Vivendi)

ȘTIU VOI șmecheria, elfițe, gnomițe, păr roz și item-uri epice. Le avem pe toate. Mai puțin item-urile epice.

8

SIN EPISODES

(Ritual/EA)

ÎN EPISODUL doi, mă aștept ca Maria Fernandez să se îndrăgostească de Huanito și să facă trei prunci.

9

CHROME: SPECFORCE

(Techland/Deep Silver)

FORȚELE SPECIALE nu sunt o glumă. Nici măcar o legendă. Cel puțin așa zice Mircea, în timp ce își face bagajele pentru Legiunea Străină.

10

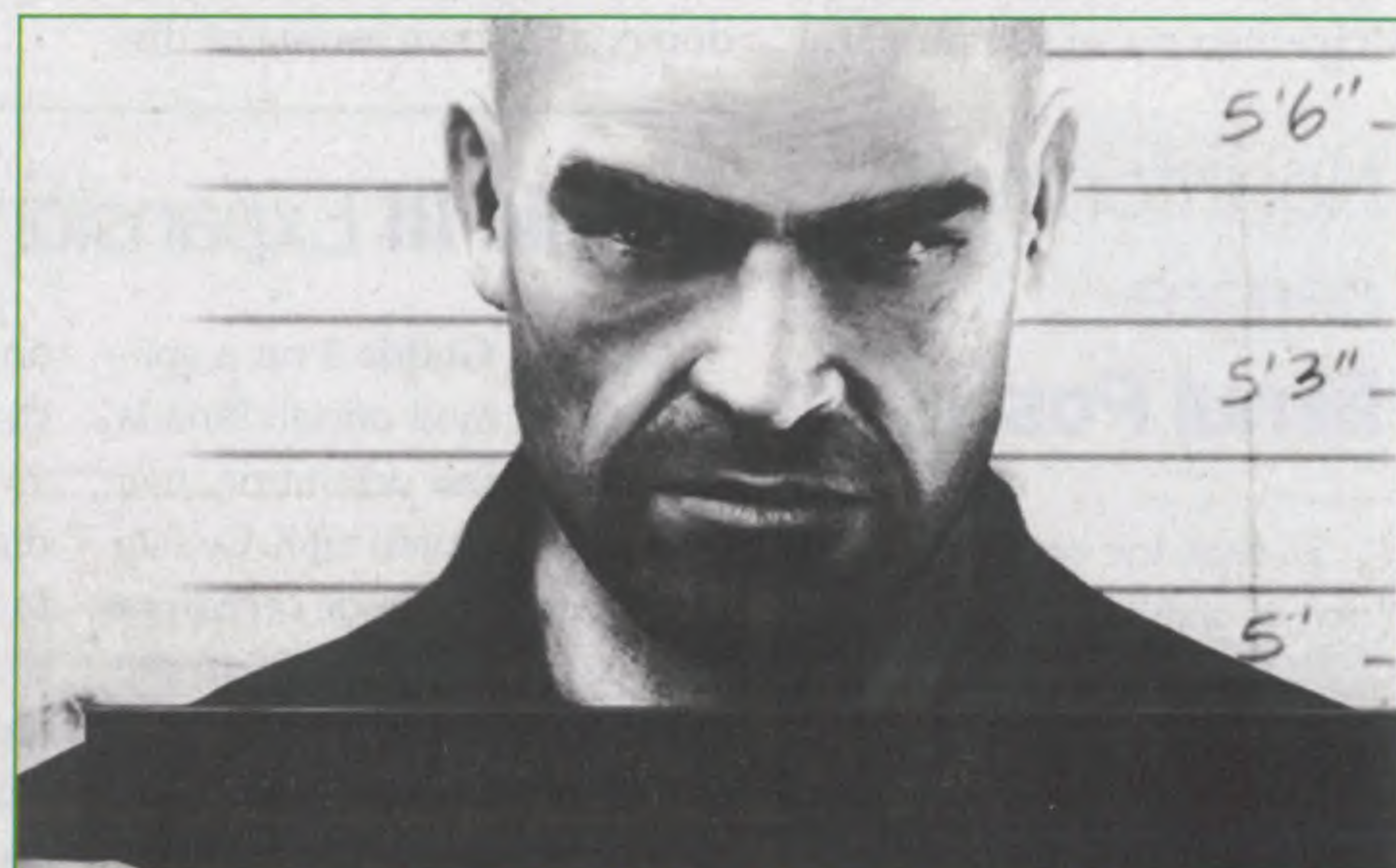
CIV IV: WARLORDS

(Firaxis/2K Games)

UN STRATEG ADEVĂRAT știe când să atace, când să se retragă, când să ridice moralul armatei sale și când să dea ALT+F4.

Cele mai așteptate jocuri

Poziția actuală	Tendința	Titlul jocului Genul	Publisher Producător	Termen
1	▲	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubi Soft	27 oct. 2006
2	NOU	Gothic 3	Jowood/Piranha Bytes	13 oct. 2006
3	▼	Dark Messiah of Might and Magic	Ubi Soft/Arcane Studios	13 oct. 2006
4	NOU	Neverwinter Nights 2	Atari/ Obsidian Ent.	20 oct. 2006
5	NOU	Battlefield 2142	EA / Digital Illusions	20 oct. 2006
6	NOU	Scarface: The World is Yours	VU Games/Radical Ent.	13 oct. 2006
7	NOU	Caesar IV	VU Games/ Tilted Mill	13 oct. 2006
8	▼	F.E.A.R.: Extraction Point	VU Games/Monolith Prod.	27 oct. 2006
9	NOU	Anno 1701	Deep Silver/Related Designs	27 oct. 2006
10	NOU	The Chronicles of Spellborn	necunoscut/ Spellborn	27 oct. 2006
11	NOU	Age of Empires III: The WarChiefs	Microsoft / Ensemble Studios	20 oct. 2006
12	NOU	Warhammer 40.000: Dawn of War - Dark Crusade	THQ/Relic Entertainment	27 oct. 2006
13	NOU	Stronghold Legends	2K Games/ Firefly Studios	13 oct. 2006
14	NOU	Runaway 2: The Dream of the Turtle	Pendulo Studios/Ascaron	27 oct. 2006
15	▲	Heroes of Annihilated Empires	CDV/GSC	27 oct. 2006
16	NOU	Silverfall	Deep Silver/KievGames	27 oct. 2006
17	NOU	Guild Wars: Nightfall	NCsoft/ArenaNet	27 oct. 2006
18	NOU	Football Manager 2007	SEGA Europe/Sports Interactive	27 oct. 2006
19	NOU	Blitzkrieg 2: Fall of the Reich	CDV/Nival Interactive	27 oct. 2006
20	NOU	Need for Speed Carbon	EA/Black Box Games	03 nov. 2006
21	NOU	Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate	Ubi Soft/Nival Interactive	24 nov. 2006
22	NOU	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Ubi Soft/	17 nov. 2006
23	NOU	Medieval II: Total War	SEGA Europe/Creative Assembly	03 nov. 2006
24	NOU	Eragon	VU Games/Stormfront Studios	24 nov. 2006
25	NOU	Flight Simulator X	Microsoft/Aces Studio	13 oct. 2006



Top 5 redactor

Paul Sărățeanu



1. WORLD OF WARCRAFT (Blizzard Entertainment/Vivendi Games)

Ce pot să spun, dependența își spune cuvântul. Plaiurile Azeroth-ului sunt atât de bogate în surprize, încât nu mă pot dezlipi de ele nici o clipă. De la PvP-ul bogat și amețitor din Battlegrounds până la experiențele RP pe care ți le faci cu propria mână, jocul acesta îmi oferă (încă) ore bune de imersie în universul Warcraft.



2. DEVIL MAY CRY 3 (Ubisoft/Capcom)

O portare, ce-i drept. Însă una foarte reușită. Nu mă plâng, ca alții, de „controlul slab” – control care, de altfel, nu are nici o problemă. Nu mă plâng de aiming sau de mișcările camerei. Toate acestea mi-au plăcut și mi-au oferit satisfacția de a juca un joc complet. Ca să nu mai punem la socoteală un soundtrack senzational.



3. NEVERWINTER NIGHTS (BioWare/Atari)

În așteptarea febrilă a sequel-ului, mi-am dezgropat de pe rafturile pline de praf unul dintre jocurile mele preferate. Ca să vezi, și acum, după nenumărate incursiuni prin Luskan, Neverwinter și alte orașe de pe Coasta, jocul nu mă plictisește. Diversitatea claselor, posibilitățile de customizare a personajului, ce mai, toate acestea mă bucură.



4. ONIMUSHA 3 (Ubisoft/Capcom)

În același spirit cu Devil May Cry, Onimusha este una dintre piesele de referință ale genului. Iar această parte a treia adăpostește surprize dintre cele mai plăcute. Puzzle-urile sunt reușite, personajele foarte bine conturate, povestea te ține în priză la un voltaj cum nu se poate mai mare, iar Jean Reno este genial, ca de obicei.



5. W40K: DAWN OF WAR (Relic/THQ)

Că tot veni vorba de strategii prin redacție, pot spune că ultimii ani au fost anii lui Relic. Acum avem Company of Heroes, nu demult aveam W40K. Sincer, a revoluționat genul cu niște elemente de control teritorial foarte interesante. Bașca un univers al cărui potențial rămâne deschis și care va fi cu siguranță folosit la maxim prin intermediul add-on-urilor.

HDD

Hard discul a împlinit 50 de ani

HDD-ul a împlinit pe 13 septembrie o jumătate de secol de existență. Primul HDD din lume, 305 RAMAC, a fost prezentat la 13 septembrie 1956 de către IBM. Unitatea avea greutatea de o tonă și putea stoca 5MB de date pe 50 de platane. Înainte de această invenție, datele erau stocate pe benzi magnetice și puteau fi accesate doar secvențial. Pentru o lungă perioadă de timp, HDD-urile au fost cunoscute sub denumirea de Winchester (păstrată și azi de unele țări). Acest fapt se

datorează modelului IBM 3340 apărut în iunie 1973 care stoca informația pe două platane a câte 30 de MB. Astfel e de înțeles că a fost botezat după celebra armă Winchester 30-30. 50 de ani mai târziu, unitățile HDD moderne pot stoca de 100.000 de ori mai multe date și au dimensiuni mult mai reduse, încăpând în buzunar. Prețul pe gigabyte a scăzut, de asemenea, de la 10.000.000 dolari la 0,50



dolari. Unul din inginerii de la Hoagland, care a participat la construirea primului hard disc din lume, a anunțat că intenționează să îl readucă în stare de funcționare. Inginerul, acum în vârstă de 79 de ani, dorește de asemenea ca laboratorul de cercetare de la San José în care a fost dezvoltat RAMAC (Random Access Method of Accounting and Control) să fie transformat în muzeu.

nVidia

Noua serie GeForce 7

nVidia a lansat o nouă serie de unități de procesare grafică, începând cu nVidia SLI - ready GeForce 7900 GS, care va aduce performanțe înalte la prețul de 219 euro. A fost prezentat de asemenea și GPU-ul GeForce 7950 GT de 512 MB, care va fi disponibil pe piață în segmentul de preț de 329 euro. "Aceste noi GPU-uri aparținând seriei GeForce 7 sunt proiectate să ofere o experiență extremă de gaming high-definition și experiență video la un preț pe care orice gamer și-l poate permite" - a declarat Ujesh Desai, general manager pentru desktop GPUs de la nVidia. GeForce 7900 GS și GeForce 7950 GT sporesc performanța seriei nVidia GeForce 7900 prin tehnologia nVidia SLI, o platformă care permite utilizatorilor să sporească performanța prin combinarea



a două plăci grafice într-un singur sistem. Cele două plăci grafice au interfețe de memorie de 256 biți, memorie GDDR 3, și arhitectură cu suport integral pentru Microsoft DirectX 9.0 Shader Model 3.0. Noua serie va beneficia și de tehnologia nVidia PureVideo care oferă calitate video și calitate foto excelentă, respectiv culori vii pe orice ecran. GeForce 7950 GT aduce cu el și circuit HDCP pentru a permite experiențe video pe format HD DVD sau Blu-Ray Disc.

IBM

Supercalculator bazat pe chip-uri video de gaming

Departamentul Energetic al Statelor Unite a anunțat că i-a încredințat firmei IBM un contract pentru construirea unui PC capabil să efectueze 1 milion de miliarde de calcule pe secundă, utilizând 16.000 de celule de procesare proiectate în primă fază pentru PlayStation 3. Contractul va fi, inițial, de 35 milioane dolari, urmând a se prelungi în două faze pentru completarea și instalarea siste-

mului în 2008. Costul total se apreciază a atinge suma de 110 milioane dolari. Alegerea procesorului care a fost dezvoltat în parteneriat cu Sony și Toshiba pentru jocuri video și animații este sugestivă pentru cât de mult s-a transformat industria IT în ultimul deceniu. Aceasta este acum guvernată de tehnologii orientate spre nevoile obișnuite ale consumatorului final. Mecanismul, denumit

Roadrunner, va fi instalat la laboratorul național Los Alamos din New Mexico pentru a proteja și susține tehnic rețeaua națională de arme nucleare. Contractul este una din cele cinci inițiative luate de SUA pentru a răspunde planurilor Japoniei de a construi calculatoare capabile să depășească granița de 1 milion de miliarde de calcule pe secundă, programate a se finaliza până în 2010.

Prototip de HD DVD cu 3 straturi

Toshiba și Memory-Tech Corp au dezvoltat un disc optic cu trei straturi ce poate fi citit atât de playerele DVD, cât și de cele HD DVD. Discul, care ar putea ajunge pe piață la începutul anului viitor, va permite companiilor să transpună pe același suport fizic, atât varianta standard, cât și cea high-definition a aceluiași film. Acest lucru înseamnă că potențialii cumpărători nu vor trebui să cumpere din nou filmul atunci când vor face trecerea de la DVD la HD DVD. Fiecare strat poate stoca aproape două ore de conținut standard și patru ore de conținut high-definition, presupunând că se folosește un standard de comprimare MPEG4 AVC. Asta înseamnă aproximativ patru ore de conținut SD și HD, în cazul în care două straturi sunt folosite pentru DVD și unul pentru HD DVD.

Stick de 32 GB

Samsung Electronics a dezvoltat primul său chip de 40 nanometri, o memorie flash NAND de 32 GB ce poate fi folosită în carduri, capabilă să stocheze până la 64 GB de date sau 40 GB de filme. Compania a dezvoltat de asemenea o nouă tehnică de design, Charge Trap Flash (CTF), care îi va permite să înghețeze caracteristicile chip-ului NAND pe 20 nanometri, producând astfel chip-uri de 256 GB.

DDR 2 regele DRAM

După multe așteptări, DDR2 (rată de date dublă, a doua generație) domină piața în calitate de principal chip de memorie folosit în PC-uri. Schimbarea fostului lider, chip-ul DDR400 (rată de date dublă, 400 MHz), cu chip-ul DDR2 a avut loc atât pe piața DRAM, cât și pe cea a contractelor, potrivit firmei de cercetare DRAMeXchange Technology Inc. Noul chip a intrat pe piață mai târziu decât era programat ca urmare a unor probleme de supraîncălzire, însă chip-ul DDR400 a fost lider în acest domeniu, în ciuda duratei sale scurte de viață, motiv pentru care nici nu a fost inclus de unii producători pe plăcile lor de bază.

PS3 împotriva Alzheimer

Oamenii de știință americani plănuiesc să construiască o rețea de console PlayStation 3 care să fie amplasate în casele gamerilor pentru a înțelege mai bine boli precum Alzheimer sau cancerul. Se pare că procesorul din consola PS3 este foarte potrivit pentru aplicații de grafică biologică implicată în lupta împotriva anumitor boli. Un proiect început de biologii americani, numit folding@home (FAH) a construit deja o rețea de PC-uri capabile să simuleze forma proteinelor și să examineze cum comportamentul acestora poate cauza anumite maladii.



Leipzig Game Convention

Germania este o țară fascinantă. În primul și în primul rând, **au o bere de o calitate exemplară**, o bogăție culturală cu care nu multe alte țări rivalizează, o poftă de viață și de muncă din care conașionalii noștri ar putea învăța câte ceva și, **începând de acum câțiva ani, Leipzig Game Convention.**

Până nu demult, E3 era, probabil, singurul eveniment luat în calcul atunci când venea vorba despre jocuri. Importanța deosebită ce i se acorda a făcut din acest Expo un ade-

vărat vad comercial, în care toate firmele mici și mari își puteau deversa titlurile, în speranța că ochii presei le vor acorda o oarecare atenție, fie ea cât de mică. Ei bine, timpul trece cu pași repezi și

începe să-și pună amprenta asupra E3-ului. De la reducerea considerabilă a factorului „booth babe” (despre care vă spuneam, nu de puține ori, că, oricum am lua-o, avea un rol decisiv în crearea unei atmosfere plăcute și relaxante) până la micul „scandal” din acest an ce a redus, practic, anvergura show-ului la un nivel subliminal, toate acestea fac ca E3 să nu mai fie ceea ce a fost cândva. E de rău? Nici pe departe! Iată o șansă excelentă pentru competitori să se afirme. Până nu demult, toată opinia publică arăta cu degetul înspre ECTS-ul londonez drept varianta „continentală” a E3-ului, însă ultimii ani au dovedit că nemții știu a-și atrage mult mai bine publicul cu o grămadă

de producători hardware și software nerăbdători în a-și arăta cele mai noi produse, atât presei cât și publicului.

Gazda evenimentului este orașul Leipzig, faimos, printre altele, pentru muzica lui Bach și pentru victoria decisivă împotriva lui taica Napoleon din 1813, participanții înghesuindu-se, umăr la umăr și joypad la joypad în noul Convention Center, o clădire impresionantă din oțel și sticlă, înaltă de câteva etaje. Bineînțeles, nimeni nu se aștepta ca LGC să ofere celor interesați știri senzaționale, descoperiri fenomenale sau pași astronomici în ceea ce privește industria ludică, asta, în special, datorită timpului foarte scurt ce a trecut de la E3, însă sur-





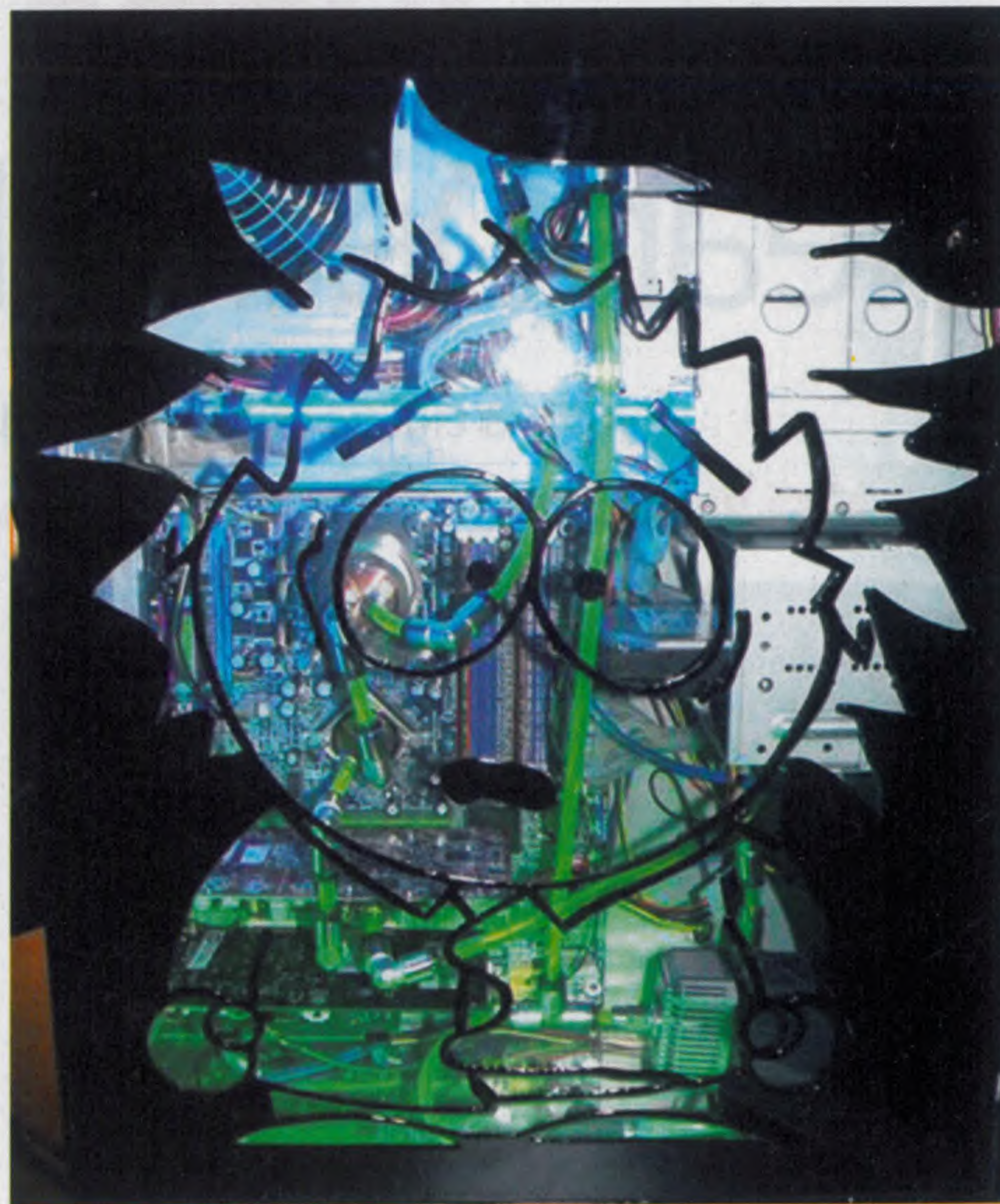
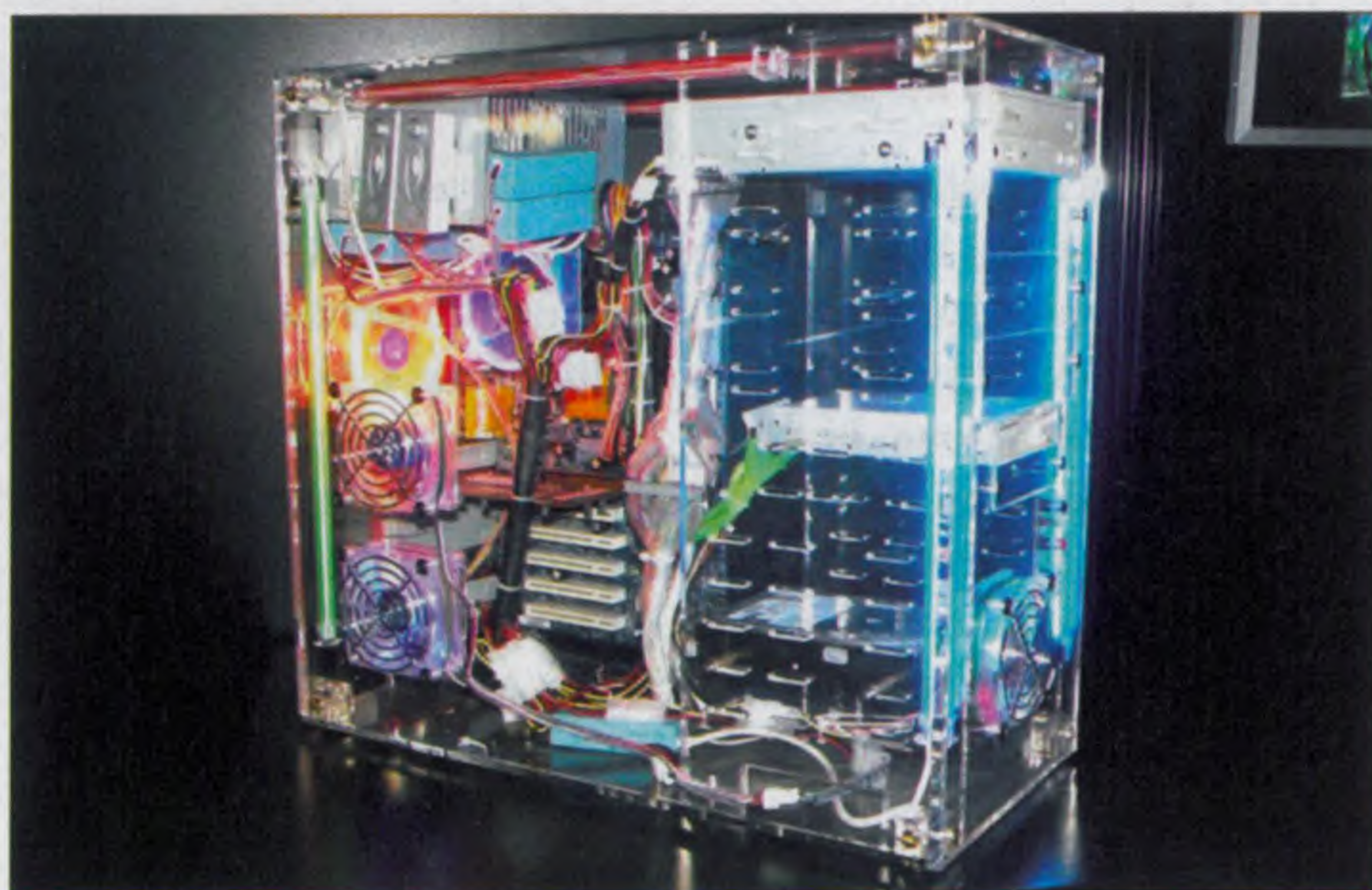
prizele nu au întârziat să apară. Cei mai mari producători și-au împoțonat standurile cu tot soiul de exponate, așteptându-și clientela cu sufletul la gură; presa a mișnat ca un stol de vulturi pleșuvi în jurul prăzii, iar vizitatorii „de rând”, atât tinerei cu caș la gură, cât și bătrânei pe care Alzheimer îi pândește la colțul blocului s-au perindat prin fața tarabelor cu ochii plini de curiozitate. Rezultatul? Unul foarte îmbucurător pentru toți cei care speră în viitorul acestor convenții europene. La închiderea porților, LGC a avut un număr record de vizitatori, aproximativ 183.000 (comparativ cu doar 134.000 anul precedent). Presa nu s-a lăsat nici ea mai prejos, nu mai puțin de 38 de țări trimițându-și Adelinii Petrișori indigeni la locul incidentului, pentru a-și da cu părerea, drept pentru care 2.600 de reprezentanți de seamă ai mediei ludice s-au înghesuit să-și etaleze opiniile, mai mult sau mai puțin profesionale, referitoare la acest plă-

cut și surprinzător eveniment. Cât despre participanți, aceștia au fost în număr de 368. În căutările noastre febrile pentru a vă pune pe tavă cât mai multe detalii interesante despre LGC-ul acestui an, am dat peste niște statistici amuzante. Spre exemplu, dom'șoarele interesate de fascinanta lume a jocurilor video au fost prezente la show în proporție de 17% (cu 4 procente mai mult ca anul precedent), 42% dintre vizitatori au fost bărbați și femei în toată firea, cu vârste de peste 20 ani (mai mult cu 6 procente), iar 89% dintre producătorii implicați au mărturisit că și-au atins scopurile propuse pentru convenție (mai mult cu 3 procente). Directorul proiectului, tanti Angela Schierholz (nici nu vreau să încerc a-i pronunța numele), ne-a mărturisit că toate aceste cifre se datorează, nu în ultimul rând, muncii asidue a organizatorilor pentru a satisface cât mai multe categorii sociale, de vârstă și de sex. Astfel, foarte multe compartimente ale con-

venției au fost amenajate special pentru vizitatorii mai în vârstă sau pentru un target feminin, iar expansiunea secțiunilor GC Family și GC Art au dus la un „aport” al mai multor vizitatori, din diverse generații. Toate bune și frumoase, eu personal am înțeles unde au vrut germanii să ajungă și ce au vrut să demonstreze, și anume că entertainment-ul interactiv și educația sunt extrem de relevante și importante pentru societate, ca un tot unitar. Nici nu mă miră să aud cuvântul „educație” ieșind din gura nemților. A fost destul de străin la E3...

Dragii mei, datorită faptului că toate titlurile prezentate la LGC au fost, anterior, puricate și disecate de redacția noastră cu ocazia Expo-ului American, precum și datorită faptului că inovațiile aduse acestor titluri în scurtul timp ce a curs pe apa Sâmbetei de la E3, am căzut de comun acord ca, de această dată, să ne rezumăm și noi la update-uri scurte, acolo unde este cazul, în ceea ce privește noutățile apărute în Leipzig. Nu de alta, dar ne-am săturat și noi să scriem aceleași lucruri de 100 de ori.

paul@pcgames.ro



Producător: Eden Studios Publisher: Atari Gen: Action Termen: 2007



Alone in the Dark: Near Death Investigation

Pentru a cincea oară vom rămâne singuri în întuneric ca **să ne speriem bine** și să încercăm să supraviețuim unui nou coșmar într-una din cele mai reușite serii survival horror a tuturor timpurilor.



Chiar dacă **Resident Evil** a făcut cea mai bună reclamă genului, survival horror-ul a fost înființat prin primul episod al seriei **Alone in the Dark**, apărut în 1990. De atunci au mai apărut încă trei episoade, iar acest tip de third-person action adventure, bazat pe explorarea de locuri întunecate și confruntarea cu monștri feroși, se bucură de un succes neîntrerupt.

După succesul de anul trecut al lui **Resident Evil 4**, a venit timpul unei riposte sub forma lui **Alone in the Dark 4**. Noul producător, Eden Studios recunoaște **RE 4** ca fiind unul dintre cele mai bune survival horror-uri din ultimii ani și promite să încerce să învețe din acesta. Astfel, și noul **Alone in the Dark** se va concentra mai mult pe partea de action și va încerca introducerea unui nou stil narativ.



Un prezent întunecat

Evenimentele noului episod se vor desfășura în epoca contemporană, undeva în preajma anului 2006. Ciudat este faptul că eroul din **Near Death Investigation** se va numi la fel ca protagonistul primei părți desfășurate în 1920: Edward Carnby. Nu putem spune că omul nu are un trecut misterios, fapt căruia îi datorează vivacitatea și virilitatea pe care le are la 70 ani, care sunt la fel ca în jocul original. Pe lângă acest anacronism, producătorii ne rezervă multe secrete și surprize pe care nu vor să le dezvăluie nici să-i tai. În orice caz domnul Carnby, de data aceasta va ateriza în New York-ul modern, mai precis în Central Park în mijlocul unei investigații paranormale. Subiectul noului joc se va învârti în jurul evenimentelor care-l așteaptă pe orice om după moarte, mai exact dincolo de poarta păzită de sfântul Petru.

Din câte știm până acum,

majoritatea jocului se va desfășura în Central Park, un locșor cam de mărimea unui oraș măricel din țara noastră. Locul se poate mândri printre alte lucruri cu propria grădină zoologică, propriile teatre și cinematografe, respectiv restaurante, fiind un adevărat centru cultural. Folosirea acestui spațiu îndeplinește mai multe scopuri ale producătorilor. În primul rând este o locație reală, care se va afla în contrast cu restul peisajelor înfricoșătoare rupte din lumea de dincolo. În plus, datorită statutului său metropolitan, va permite prezența mai multe personaje diferite din punct de vedere social, cultural și etnic. Background-urile diferite ale personajelor vor contribui astfel la reprezentarea mai multor interpretări și viziuni asupra morții și vieții de după. Unele dintre acestea se vor potrivi și vor ajuta investigația lui Carnby, altele vor furniza doar informații utile culturii generale. Aceste crezuri diferite vor permite

și încadrarea unor decizii cheie ale protagonistului care îi vor determina apropierea spre bine sau spre rău, în cele din urmă influențând finalul jocului. Ultimul lucru amintit de producători pentru motivarea alegerii este faptul că acest parc este un spațiu imens în aer liber, care se află în contrast cu clădirile mici, întunecate și cauzatoare de claustrofobie, devenite un clișeu al genului. Spațiul deschis va muta emfaza de pe explorarea lentă și frustrantă, pe

scenele de acțiune mai rapide.

A fi sau a nu fi

Conform declarațiilor făcute de cei de la Eden Studios, noul gameplay va fi mult mai variat și va include pe lângă secvențe de explorare și puzzle-uri, numeroase scene stealth și mai multă acțiune sub forma luptelor de la distanță și a celor méléee. Designerii sugerează că situațiile de luptă se vor baza foarte mult pe mediul înconjurător interactiv. Datorită





folosirii engine-ului fizic Havok 3.0, controlul va fi cât se poate de intuitiv și va semăna destul de mult cu situațiile reale. Astfel, Carnby se va afla de multe ori în situații în care supraviețuirea lui va depinde de abilitatea jucătorului de a folosi pe post de armă obiectele din jur (în limita logicii umane). Mai mult, producătorii au menționat faptul că focul va fi unul dintre elementele cheie care va afecta foarte mult gameplay-ul. În plus, creaturile supranaturale pe care le va înfrunta detectivul nostru vor avea un comportament imprevizibil codat cu ajutorul tehnologiei next-gen al celor de la Kynogon.

Una dintre cele mai fascinante inovații ale noului episod va fi structura narativă neobișnuită. Din explicațiile producătorilor reiese că noul **Alone in the Dark**, va încerca să adopte structura episodică popularizată de seriale TV precum *Lost*. Această soluție apare ca o briză proaspătă față de tendința actuală a producătorilor de a modela structura unei pelicule de lung metraj. Jocul va fi

împărțit în sesiuni de câte 30 de minute, în loc de un cârnaț epic lung. Fiecare dintre aceste secțiuni va reprezenta o povestire în sine, având propriul film pe post de epilog și un fel de "coming up next" care prezintă la ce ne putem aștepta de la sesiunea viitoare. Toate aceste povestioare se înșiră



pe coloana vertebrală a firului epic ca și mărgelele pe un colier, ducând în cele din urmă la alcătuirea imaginii de ansamblu. Deznodământul variază în funcție de felul în care au fost abordate diferitele episoade.

Dincolo de viață și de moarte

Deși până acum nu am putut vedea decât o mică parte din acest titlu programat să apară anul viitor, pot spune că arată promițător, foarte promițător. Grafica jocului este convingătoare, iar felul în care producătorii jonglează cu perspectivele first și third person,

perspectivă third person. A fost de asemenea, deosebit de interesantă demonstrația făcută de producători pentru a demonstra nivelul de detalii cu care operează. Fața lui Edward Carnby, folosită în timpul demonstrației, a fost străbătută de firicele de transpirație mai mult decât convingătoare, respectiv mici urme de tăieturi. Sistemul de iluminare la implementarea căruia lucrează producătorii este de asemenea important, în special când vine vorba de coridoarele înguste prezentate de designeri. Umbrele randate în timp real sunt subînțelese. Cei de la Eden urmăresc să realizeze o grafică care să mimeze expresivitatea fotografiei profesionale. Din scenele pitorești prezentate până acum reiese că băieții sunt foarte aproape de ținta lor. Prețul care va trebui plătit pentru această splendoare va fi exprimat prin exploatarea completă a componentelor hardware next-generation.

Deși producătorii nu ne-au dezvăluit încă prea multe detalii, măcar ne-am putut forma o imagine despre structura firului epic și despre grafica uimitoare a jocului. Faptul că producătorii apreciază schimbările aduse de **Resident Evil** nu poate fi decât un lucru pozitiv. Din ce am văzut până acum există șanse mari ca Eden să reușească să făurească prin noul **Alone in the Dark** cel mai bun survival horror al ultimului deceniu. Anul viitor vom vedea atât pe PC cât și pe consolele next-gen dacă așa va fi.

CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro



respectiv cum simulează stările fizice ale lui Carnby conferă jocului o atmosferă unică. De exemplu, într-una din scene el este ținut prizonier de un grup de băieți înarmați nu tocmai simpatici. Carnby fiind bătut mărar, abia poți realiza câte ceva din aceste lucruri, vederea sa fiind încetșată și neputând să distingă prea bine contururile obiectelor din jur – o scenă prezentată jucătorilor din perspectiva first person. Având opțiunea de a închide ochii pentru a oferi protagonistului șansa de a se mai aduna, ecranul se întuneacă. Nefiind prea fericit de acest lucru, unul dintre indivizi îl mână pe Carnby să înainteze, moment în care ne este prezentată întreaga secvență și întregul peisaj din

Producător: Alcachofa Soft Publisher: Crimson Cow Gen: Adventure Termen: 2007



The Abbey

In ultimul timp, mă bate cu joarda vaga impresie cum că producătorii au lăsat genul adventure cam în paragină. Asta nu înseamnă că nu ies la interval titluri, ci că acestea sunt, de multe ori, de o calitate cel puțin discutabilă. Doar aruncând o privire critică pe cele mai recente titluri, inspirate nefericit dintr-o carte la fel de nefericită, veți înțelege ce vreau să zic. Mirosul fad al acestei lipse de inspirație nu îi descurajează, se pare, pe cei de la Alcachofa Soft (o trupă de producători veniți tocmai de pe meleaguri spaniole) care au semnat recent o înțelegere cu publisher-

ul Crimson Cow, prin care vor aduce publicului aspirant **The Abbey**, un point and click adventure ce urmează a vedea lumina de la capătul tunelului undeva în 2007.

Proiectul, destul de ambițios, va purta fanii ca vântul și ca gândul într-o lume întunecată a Evului Mediu, unde o catedrală este scena unei serii de crime misterioase. Singurul în stare să dezlege aceste evenimente sângeroase și să pună capăt măcelului este marele inchișitor Leonardo, ajutat, în timpuri de restriște, de asistentul său, Bruno. Jucătorul va trebui să-și pună

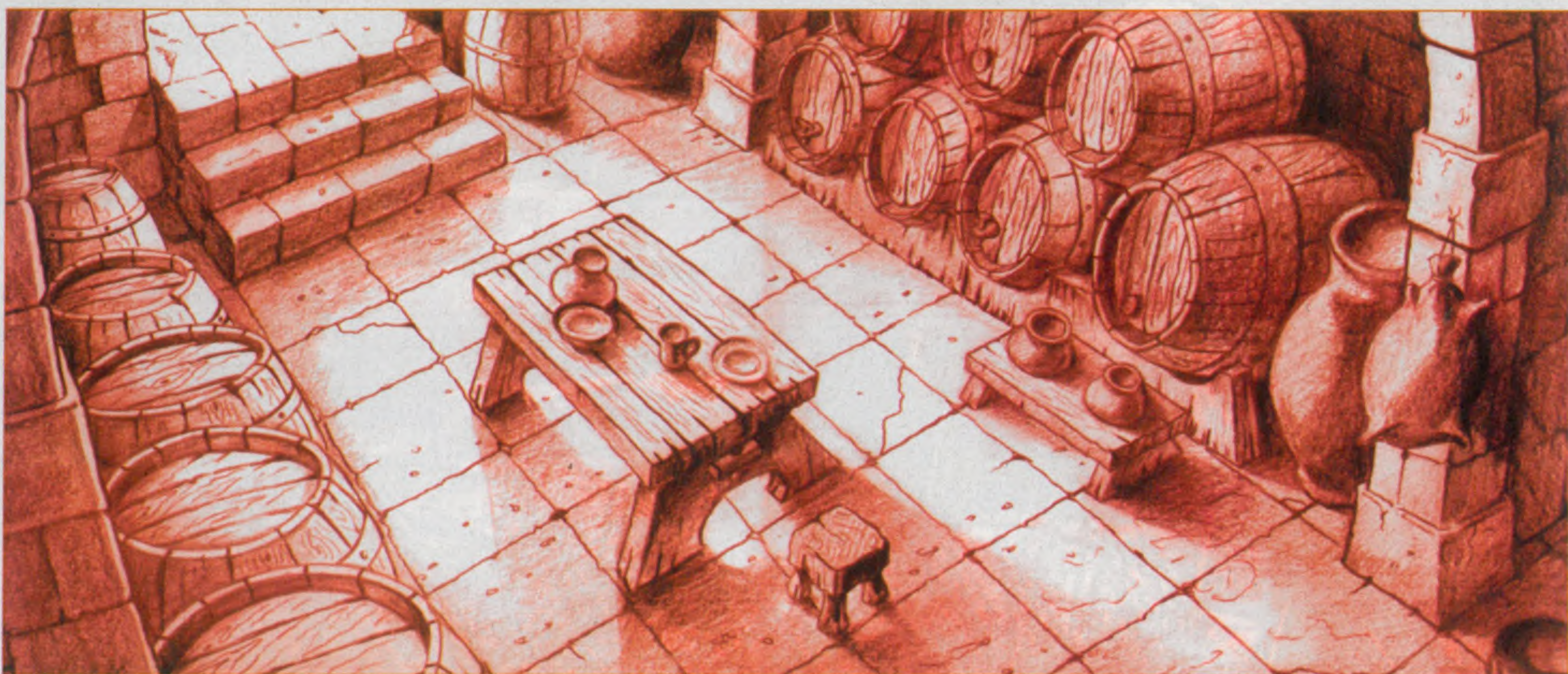
mintea la contribuție și, folosindu-se de inteligența sa scilpitoare cu care, sperăm noi, mama natură l-a înzestrat de la o vârstă fragedă, să ducă la bun sfârșit tot soiul de puzzle-uri care mai de care mai încurcate și mai interesante. Pe lângă un storyline ce se anunță sumbru și piperat cu multe răsturnări de situație, **The Abbey** se laudă și cu o paletă bogată de inovații tehnologice. Una dintre acestea ar fi, se pare, modul inovativ de prezentare a acțiunii, despre care, zic producătorii, este de proporții cinemateice.

Atmosfera și complexitatea, împreună cu o poveste bine cons-

truită și încheată perfect în jurul punctelor centrale sunt elementele ce fac dintr-un adventure, și în special dintr-un point and click, un joc de calitate. Fiecare dintre aceste repere trebuie studiat, cizelat, poleit cu aur și implementat într-o gameplay fluid și captivant. Producătorii spanioli ne asigură că au luat în calcul aceste aspecte și că jocul lor, ce nu dorește a revoluționa genul, ne va oferi ore bune petrecute în fața monitorului. Nu putem decât să le urăm succes, deoarece adventure-ul nu zace prea bine.

GENERALU' RROMMEL

paul@pcgames.ro



AVANPREMIERĂ

FPS

Producător: Bohemia Interactive Publisher: Codemasters Gen: FPS Termen: trim. IV 2006

Armed Assault





Armed Assault este un fel de banc ce nu se mai termină, ca ălea cu ursul și iepurașul: în illo tempore, trebuia să fie un remake rapid al lui Operation Flashpoint, nauădeiz a devenit un sequel micuț al aceluiași Operation Flashpoint. Deci, jocul trebuia să facă trecerea la Operation Flashpoint 2 sau, mult mai inspirat, „Game 2”.

În versiunea pe care am vizualizat-o încă o dată azi dimineață la cafea, engine-ul grafic apare mult îmbunătățit, prin urmare, jocul se apropie mai mult de „Game 2”. Dacă tot v-am lămurit pe deplin și, sper eu, pentru totdeauna, cum stau treburile cu titlul, vă previn că anumite features din Operation Flashpoint 2 s-ar putea cuibări în Armed Assault.

Să le bifăm, dar pe rând, stimabililor!

Marș la briefing, soldat!

În caz că te-ai uitat peste imagini, ai remarcat uniforme de soldați americani, foarte probabil, marines sau rangers, chiar dacă nu aș exclude din capul locului posibilitatea apariției unor membri Delta Force, purtători mai mult sau mai puțin norocoși ai Doiarului de Pică. Oricum, n-are importanță. Esențialul este că te vei trezi pe un arhipelag pe care producătorii nu vor să ți-l identifice, unde vei avea drept obiectiv instruirea aborigenilor la pescuitul sportiv de bombe. Aceste momente idilice de paradis terestru îți vor fi încheiate de niște comuniști proaspăt treziți din criogenia anilor '70, care nu au altceva mai bun de făcut decât să invadeze coasta pașnică a nordului insulei pe care stai și tu la soare, ca tot soldatul care respectă pacea. Să fie vorba despre

Coreea de Nord? Na, că devin paranoic!

La nivel adunarea!

Fanii primei părți se vor simți în joc ca pe Câmpiile Elizee, în timp ce Bohemia vrea să distribuie sculele necesare realizării de moduri. Raionul noilor features ne oferă o gamă interesantă. Bohemia promite ochelari de vedere nocturnă și o super campanie dotată cu vreo 12 misiuni, în care fiecare misiune are dreptul la două mini-misiuni, care au și ele dreptul la o pregătire mai asiduă din partea producătorilor.

Dacă tot ți-au dat o hartă cât China, producătorii îți dau și cu ce: poți alege singur-singurel ordinea în care să joci misiunile. Acțiunea va dura între zece și treizeci de minute, timp în care ne vom îndeletnici cu sabotaje, atacuri concertate și alte simfonii în

sol major, care să ne ușureze rezolvarea misiunilor alea, principale. Vegetația insulei este luxuriantă și îți va oferi diferite posibilități de abordare; pe de o parte, jungla poate fi plină de capcane, dar se poate dovedi și un aliat bun (silențios, cum ar trebui să fie toți aliații buni) în momentele în

care faci culcături, salturi înainte și târșuri (pe coate) ca să te apropii ca meseriașu' de tabăra comuniștilor. Asta nu înseamnă că nu vei putea doborî copaci cu tancurile, pentru sporirea celulozei și disperarea ecologiștilor. Dacă urci un deal, înaintezi mai lent și trebuie să te ascunzi pe după bolo-





AVEA DREPTATE MONICA, cu lentilele astea noi Irinel pare mai tinerel

S-O IA NAIBA DE POLUARE! Taman când miroseam mai bine florile, hop... fum și napalm cât încap! ☹

vani, pentru că gloanțele au prostul obicei să-ți nimerească centrele vitale, în special organul gândirii și al facultăților psihomotorii. Eh, dar chiar dacă poți pilota vehicule adverse, uncheșul Sam, nu te lasă la ananghie și îți mai trimite din ani în Paști câte un avion de luptă, un elicopter, un Ham-măraș, pe scurt, se scotocește de tot ce are mai drag pe piața belică.

Chestii de genetică

Cum așchia nu sare departe de gard, trebuie să remarc obraznic că jocul este posedat de defectele strămoșului: de exemplu, dacă vrei să te târăști ca tot deltaforsu' norrisian, în multiplayer, prin iarbă, dulce ca mierea îți va fi glonțul patriei, pentru că un deștept de sniper te va face erou de la 500 m, dat fiind că iarba are prostul obicei să dispară odată cu

distanța. Și în AA vei face lungi plimbări per pedes, în comozii bocanci cu șiret. O veste bună este că poți juca cu fiecare personaj, fără să te legi sentimental de unul singur. Entuziasmant, mai ales pentru răgazul pe care îl ai în inteligența sarcină de coordonare a acțiunii: AI-ul este supus unor îmbunătățiri continue de către producători (n-ar strica să se grăbească din moment ce jocul trebuie să apară înainte de Crăciun) ca să reacționeze cât mai dur și exact la comenzile date, altceva este să gestionezi cu mânuța ta fazele cruciale ale jocului. Se poate întâmpla să fii nevoit să lansezi un atac cu blindate și, odată ce ți-ai scos canală de adversar din refugiul în care se ascunde ca șobolanul, este indicat să treci la sniper, așa de dragul tocării nervilor și joacei cu psihicul șubrezit al

acestuia. Dacă te plimbi preț de mai multe ore, ai surpriza să prinzi lăsarea întinericului, ce poate să însemne fie un avantaj, pentru că ești pe urmele adversarului, fie un dezavantaj, pentru că bau-bau comunist nu doarme nici el!

Asaltul Armat va putea fi dat și în naturelul multiplayer, care va avea drept unică limită capacitatea serverului pe care joci. Ca să nu vă las în plop la capitolul realismul jocului, vă anunț că o luptă pe o hartă în care fiecare oraș al insulei trebuie capturat și apărat de o echipă poate dura, nu câteva ore, ci câteva zile... he, he, virtuale, ce-i drept.

Mai tânăr cu ceva anișori fiind, am jucat **Operation Flashpoint** din răspuțeri acum vreo cinci ani și vă asigur că avea o sigură salvare pe misiune, amănunt infim, provocator de frustrări, ceva de

toată groază. Din fericire, **Armed Assault**, mai în pas cu vremurile de restriște în care jucăm, va dispune de numeroase salvări automate, ca să nu fii nevoit să reîncepi cu răbdarea unui călugăr budist aceeași misiune de fiecare dată când soldatul practică me-tempsihoza.

În calitate de fan declarat al lui **Operation Flashpoint** (dacă nu mă credeți pe cuvânt, mergeți la anticariat și luați numerele pe 2001 ale PCG 4 Fun), această prezentare nu mă gâdilă prea plăcut la jucăușeală. Nu încă. Tare mi-e că superlativul nu-și vor avea rostul, jocul părând nefinisat, cu bug-uri legiune... Bașca, cum grăiam mai sus, Bohemia vrea să-l publice anul acesta, înainte de Crăciun. O, ce veste minunată!

MAREȘALU' PUTAIN

cipri@pcgames.ro



ACESTA ESTE SEZONUL⁰⁷

Nu-ți vom spune
că suntem magnifici,
îți vom arăta.
Și azi și mâine, mereu.
Dacă joci rapid, noi vom juca mai
rapid, mai puternic, mai bine.
Vom aduce glorie echipei noastre,
orașul va fi mândru de noi.
Nu e o chestiune de afaceri.
E ceva personal.

FIFA 07



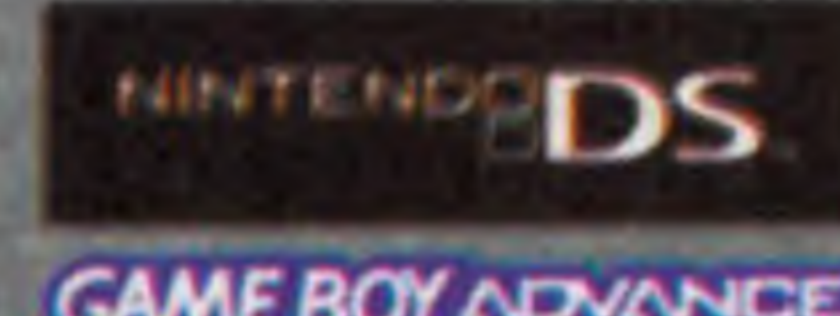
www.pegi.info



coming soon

PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

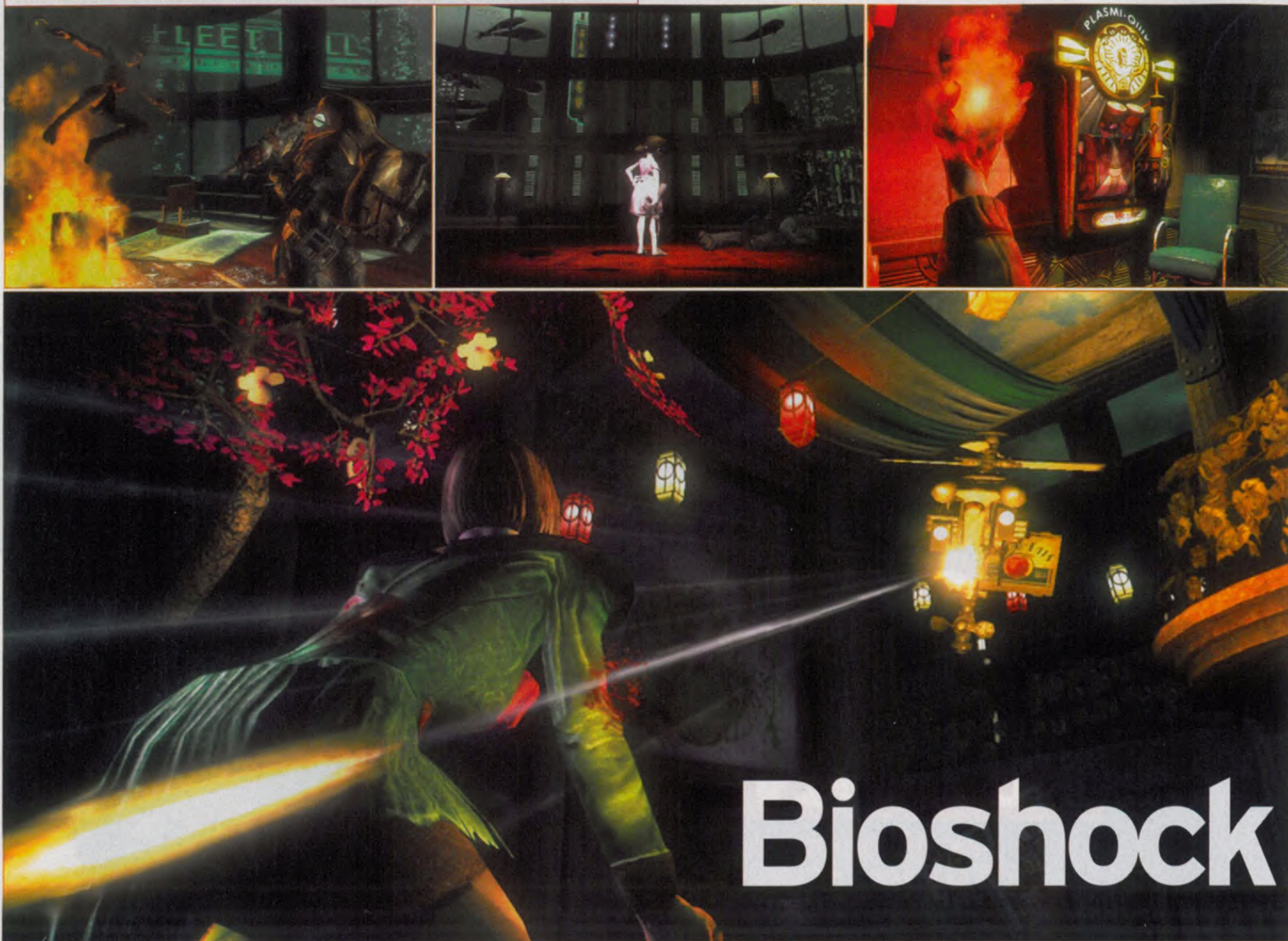


Sezonul începe pe 29/9
FIFA07.ea.com



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în SUA și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs oficial cu licență FIFA. Sigla FIFA © 1977 FIFA™. Produs sub licență de către Electronic Arts Inc. Numele jucătorilor și asemănarea acestora cu persoanele reale utilizate cu licența obținută de la The International Federation of Professional Footballers („FIFPro”), echipele naționale, cluburile și/sau ligile. Fabricat în UE. Toate produsele sponsorizate, denumirile companiilor, denumirile mărcilor și siglele sunt proprietatea respectivilor lor deținători. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO și SIGLA NINTENDO GAMECUBE SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. NINTENDO NŌS ESTE O MARCĂ COMERCIALĂ A NINTENDO. „PlayStation” și siglele din familia „PS” sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. „PSP” este o marcă comercială a Sony Computer Entertainment Inc. Siglele Microsoft, Xbox, Xbox 360 și Xbox Live sunt mărci înregistrate, fie mărci comerciale ale Microsoft Corporation în SUA și/sau alte țări. Toate celelalte mărci sunt proprietatea respectivilor lor deținători. EA SPORTS™ este o marcă a Electronic Arts™. Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL. E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

Producător: Irrational Games Publisher: 2K Games Gen: FPS/RPG Termen: trim. II 2007



Am fost surprins că, după E3, paginile revistei noastre nu au găzduit un preview pentru Bioshock, shooter-ul hibrid al celor de la Irrational Games - este probabil unul dintre titlurile ce împart promisiuni cu carul.

Succesorul spiritual al lui System Shock 2 se dorește a fi o abordare RPG/FPS în același stil, cu același sistem de gameplay open-ended, plus o atmosferă absolut bestială. Și cum GC a fost un bun prilej pentru Irrational să se laude nițel cu bebelușul lor, redacția PCG 4 Fun simte imperioasa nevoie să vă împărtășească oarece detalii.

Fratele Ken Levine, general manager la Irrational Games, s-a asigurat că toată presa de specialitate va putea urmări demonstrația de forță a lui Bioshock. Și cum mare parte din această presă erau fani declarați System Shock 2, nu mică le-a fost bucuria să vadă că majoritatea elementelor care au făcut din SS2 un mega-succes în 1999 vor fi implementate cel puțin la fel de bine și în titlul de față. Am spus cel puțin, deoarece sunt destule șanse ca Bioshock să-și întrecă maestrul.

Demo-ul prezentat începe, în mod clasic, cu personajul principal aflat în centrul atenției. Acțiunea jocului se desfășoară în Rapture, un oraș subacvatic, creat inițial pentru o societate experimentală formată din crema geneticii umane. Totul a funcționat ca la carte, până când această societate de elită a aflat că materialul genetic, numit Adam, poate fi folosit pen-

tru a le facilita noi și noi evoluții. Se pare că nu toată lumea știe că nu e bine să te joci cu Mama Natură. Și să o calci pe coadă. Odată ce au început să-și piscălească genele, cetățenii au luat-o pe cocoasă în cel mai oripilant mod cu putință. Mai exact, folosirea substanței a început în mod gradual, cu doar câțiva locuitori care doreau să-și îmbunătățească aspectul fizic. Odată ce lumea a aflat că Adam poate, de asemenea, îmbunătăți o sumedenie de attribute fizice, produsul a devenit din ce în ce mai căutat și, în mod evident, din ce în ce mai rar. De aici și până la destabilizarea acestei societăți înfloritoare a fost doar un mic pas de făcut, dar un pas mare pentru umanitate. Personajul nostru ajunge în Rapture chiar după desfășurarea acestor evenimente - și de aici începe scandalul. Aparent, societatea atent stratificată a orașului a fost cucerită de o turmă impresionată




NU L-AM LOVIT AȘA DE TARE. Doar o palmă peste spate. 



CÂND GRAVITATEA NE face farse... 



ATLAS A AVUT DREPTATE. Fetițele nu trebuie să vorbească cu străinii. 

de creaturi modificate genetic, despre care credem că au fost, inițial, oameni. Iată, așadar, primele elemente psihologico-tragice își fac apariția, elemente pe care fanii **System Shock 2** ar trebui să le miroase instantaneu. O altă asemănare foarte reușită între cele două titluri ar fi senzația de izolare pe care producătorul reușește să o implementeze cum nu se poate mai bine, creând un oraș subacvatic aflat în derivă, ale cărui sisteme de securitate au luat-o razna și a cărui infrastructură amenință să se prăbușească de la o clipă la alta.

Imediat după începutul demoului avem de-a face cu primul nostru encounter cu un „big daddy”, tipii mari, costumați în hăinuțe de scufundători pe care i-am putut admira în cele mai recente screenshot-uri din **BioShock**. Se pare că acești indivizi sunt protectorii unor creaturi ceva mai „nevinovate”, „surorile mai mici”, niște dom’șoare ce robotesc zi și noapte pentru a recolta substanța Adam din fiecare cadavru ce le iese în cale. Aici am avut posibilitatea să vedem la lucru AI-ul foarte complex al jocului, care, se pare, nu este redus la clasicul „uite inamicul, descarcă-ți mitralieră”. Interesant de remarcat a fost faptul că cele două entități nu se oboresc să te atace, din contră chiar, nu îți consideră prezența drept ostilă decât atunci când te apropii prea mult de ei. Comportamentul adversarilor poate fi deosebit de variat, cu fiecare tip de personaj dotat cu un stil aparte de acțiune, în funcție de circumstanțe. Fratele

Levine ne-a explicat că aceste ritualuri comportamentale sunt guvernate de un sistem conceput in-house de Irrational, intitulat „artificial intelligence ecology”. Acest sistem renunță la secvențele scriptate (care pot da greș într-o grămadă de situații) și implementează un set de acțiuni-comportamente intuitive și complet non-umane – cum ar fi rolul furnicilor într-o colonie.

Ziceam la început că **Bioshock** va avea o doză puternică de elemente RPG. Spre deosebire de titlurile clasice, în care avem extremele „bine” și „rău” definite în mod arbitrar, **Bioshock** nu va avea nici un fel de reputation system care să îți judece sau să țină cont de deciziile tale (i)morale. Par exemple, în joc pot apărea diverse personaje care să te răsplătească dacă decizi să protejezi neajutoratele „little sisters”, însă, cu toate acestea, dacă reușești să omori una fără a fi prins cu mâța în sac de către tăticii lor cei furioși, atunci ai comis crima perfectă. Spre deosebire de alte jocuri, precum **Oblivion**, nu trebuie să ne îngrijorăm că toate gărzile din întreaga lume devin, ca prin magie, conștiente de fapta noastră – fiecare acțiune afectează doar ce se va desfășura în momentul următor.

Bioshock este, probabil, unul dintre puținele titluri pe care le aștept cu sufletul la gură. Până va apărea pe piață, în trimestrul 2 2007, mă duc frumușel să joc un **System Shock 2**, așa, de control.

GENERALU' RROMMEL

paul@pcgames.ro

Producător: Techland Publisher: TBA Gen: FPS Termen: TBA



Chrome 2

Dumnezeule! Cât e de frumos! Țăstă sunt primele cuvinte care ți se preling (de) pe buze la vederea lui **Chrome 2**. E frumusețea întruchipată. Engine-ul grafic, clar, nu este atât de performant precum cel al lui **Crysis**, dar latura artistică rupe tot: luminile, umbrele, culorile, totul pare lucrat cu mare clasă și bun gust. Și jocul? În sine? Am văzut din el câteva minute și vă pot asigura că aduce a **Chrome**. Adică,

vezi întinderi de mare întindere, goale, urmate de peisaje somptuoase, cu adversari care-și scuipă-n palme la vederea ta. HUD-ul este enorm. Dacă vă amintiți **Republic Commando**, puneți-vă imaginația la contribuție și direcționați-o către unul mai puțin bine integrat. Apoi, una dintre caracteristicile principale ale jocului este puterea sublimă de a face switch între corpuri: nu joci ca tot omu' normal, ci ca spirit (sau duh, în limbajul ortod-

ox strămoșesc) care poate trece dintr-un corp în alt corp. Este foarte practic în momentul în care vrei să-ți schimbi înfățișarea delicată, de factură renescentistă, într-una greoaie și dură de blindată, ce este. **Chrome 2** a mai împrumutat câte ceva de la colosalul **Shadow of the Colossus**. Taman coloșii care au transmigrat aici subtil în titani robotizați, pe care îi poți escalada cu o gheară sau pe care-i poți bate de la sol. Și prin gigantici, mă refer

la roboți din ăia, de talia defunctului WTC. Vă vine să credeți au ba, **Chrome 2** mi-a lăsat o impresie foarte bună. Mai rămâne de văzut dacă în spatele acestui titlu cu 2 în coadă și în spatele acestor imagini frumoase va sta un joc în adevăratul sens al cuvântului. Mai bine termin aici, pentru că perfide îndoileli îmi tulbură liniștea spiritului.

MAREȘALU' PUTAIN

cipri@pcgames.ro

Producător: 4A Games Publisher: TBA Gen: FPS Termen: trim. IV 2008. Deci, este timp!

Metro 2033

Vrei să fii miliardar? Răspunde în trei milisecunde câte FPS-uri ucrainene cunoști! Ai ghicit, dar ai răspuns într-o secundă: mai subzistă pe undeva un oarecare **S.T.A.L.K.E.R.** Amănunt relevant, producătorii de la 4A Games au pus osul (majoritatea lor) la dezvoltarea fluviu a FPS-ului celor de la GSC Game-world. Dacă tot s-au ales cu atâtea experimente și experiență, de ce să nu scoată un FPS pe nume **Metro 2033: The Last Refuge**? Încă de la primele secvențe, jocul miroase a **S.T.A.L.K.E.R.**: engine-ul, decorurile, personajele, paleta grafică... totul îți amintește de celebrul amănat. Până și conceptul lui **Metro 2033** este foarte apropiat de jocul celor de la GSC, cu rezerva că 4A Games sunt mai modești: jocul se

anunță a fi unul nelinear, în care îți vei alege misiunile în funcție de stațiile metroului moscovit. O stație, o misiune. Sperăm că acestea vor fi diferite, din moment ce unele se desfășoară în exterior, iar altele într-o hruță. Care-i motivul jocului? Câțiva norocoși au supraviețuit unui război nuclear și acum își mănâncă zilele prin metroul moscovit. La suprafață, monștri. Colcăie de monștri! Grafic, jocul e drăguț foc, mânca-l-ar criticii, cum ne așteptam din partea unor graficieni care au lucrat la grafica lui **S.T.A.L.K.E.R.** Dacă ținem cont că dezvoltarea jocului a demarat în luna februarie, este chiar impresionant până la lacrimi. Ni se mai promit tot felul de chestii michteaux: un AI rupere, puteri parapsihologice, body-awareness și anomalii

(taman ca-n **S.T.A.L.K.E.R.**!). Pentru moment, **Metro 2033** pare să fie îmbibat cu câteva idei foarte bune. Așteptăm până la sfârșitul

lui 2008, dar nu mai mult, ca să-l vedem rulând pe PC-urile noastre.

MAREȘALU' PUTAIN

cipri@pcgames.ro



TRANSILVANIA

**CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR**

Luni	19:00
Marti	17:00
Duminică	15:30

DUBLUCLICK

www.dubluclick.ro

gas@dubluclick.ro

PCGames

fun

best

distribution



UBISOFT™



Producător: Spellborn Publisher: TBA Gen: MMORPG Termen: trim. IV 2006



The Chronicles of Spellborn

Chiar dacă încă nu a apărut nici un publisher la orizont, **primul proiect al studioului Spellborn a atras asupra lui atenția fanilor MMORPG-urilor, prin ideile originale pe care le propune.**



MMMORPG-ul, încet, dar sigur, a venit în valuri de jocuri pe configurațiile noastre, fiecare dintre acestea reprezentând o nouă treaptă pe scara evoluției genului. Putem afirma liniștiți că cel mai reprezentativ joc al primului val a fost *Everquest*. Au urmat jocuri care au făcut genul accesibil unui cerc mai larg de oameni: *Everquest 2*, *Dark Age of Camelot*, *Star Wars: Galaxies*. Ultimul și cel mai popular val de până acum a adus cu el jocuri ca *World of Warcraft*, *Guild Wars* sau *LineAge II* care au con-

sacrat definitiv genul și au făcut din MMORPG un adevărat hype. Cei care au urmărit evenimentele de la E3 știu deja prea bine că evoluția acestui gen nu se oprește aici, dimpotrivă abia a trecut de început. Unul dintre cele mai așteptate și mai promițătoare titluri este *The Chronicles of Spellborn*, dezvoltat de studioul european Spellborn. Producătorii și-au fixat scopuri mărețe, dorind să ofere jucătorilor o experiență unică, diferită de concurenți, care să se bazeze pe eliminarea elementelor de gameplay ce înde-



DOAR PEDICHIURĂ Îmi pare rău, dar nu execut și lucrări de manichiură

părtează sau plictisesc jucătorii.

Un start furtunos

Lumea jocului nu va fi una obișnuită: în loc de continente masive întinse pe glob, vom avea parte de insule gigantice liber plutitoare, ținute laolaltă de așa numitul Deadspell Storm. Aceste cioburi imense reprezintă rămășițele planetei numită odinioară Ancestor World. Catastrofa care a dus la distrugerea acestei lumi a fost cauzată de disputele dintre oameni și creaturile supranaturale care locuiau planeta. După apocalipsa supranaturală, ordinea a început să se restabilească însă. Au început să se formeze tabere mai mici sau mai mari de supraviețuitori care s-au reunit, dând naștere unei noi civilizații cunoscută sub numele de Enclave of the Five Sacrifices. Ca jucător vei ateriza în această lume aflată în stare de reanimare, fiind un aventurier care-și caută norocul. Fie că pornești ca warrior, mage sau rogue, va trebui să explorezi insula de pe care pornești, ajungând în cele din urmă și pe alte insule.

Până aici totul sună ca într-un MMO obișnuit, totuși declarațiile producătorilor dezvăluie faptul că **The Chronicles of Spellborn** va fi un joc diferit de ce am putut vedea până acum. Sistemul de level-up, grinding-ul și sistemul de crafting, diferă foarte mult de celelalte MMO-uri, oferind o experiență alternativă. Prima di-

ferență considerabilă este modul în care câștigi punctele de experiență necesare level-up-ului. În contrast cu actualele RPG-uri, producătorii preferă sistemul văzut și în **D&D**: jucătorii primesc XP în urma îndeplinirii quest-urilor și nu a uciderii creaturilor din jur. În plus, la început nu va exista o delimitare clară între clase. Abia când atingi nivelul șase de experiență te vei putea specializa, urmând arborele de skill-uri caracteristice fiecărei clase. De exemplu, rogues vor putea alege specializarea de trickster, poisoner sau phase dancer. Fiecare dintre aceste specialități va avea un set unic de skill-uri. Conform declarațiilor producătorilor, diferențele vor fi atât de mari încât nici specializările aceleiași clase nu vor semăna, trickster-ul fiind total altfel decât phase dancer-ul. Grinding-ul va fi eliminat complet, nu doar pentru leveling, dar și pentru sistemul de crafting. Este clar că experiența primită în urma îndeplinirii misiunilor elimină grinding-ul de level up, iar sistemul de craft este păstrat cât se poate de simplu prin faptul că doar NPC-urile vor putea confecționa obiecte. Dacă vei vrea o armă sau o armură mai bună, va trebui să aduni materiile prime și să le duci unui NPC care-ți va realiza obiectul dorit. Aceste obiecte vor avea și ele un rol mai puțin important, având mai mult funcție cosmetică, decât una practică. În mod asemănător lui **City**



DANSÂND CU URȘII După ce am învățat și Tango îi arătăm noi lui Kevin Costner!

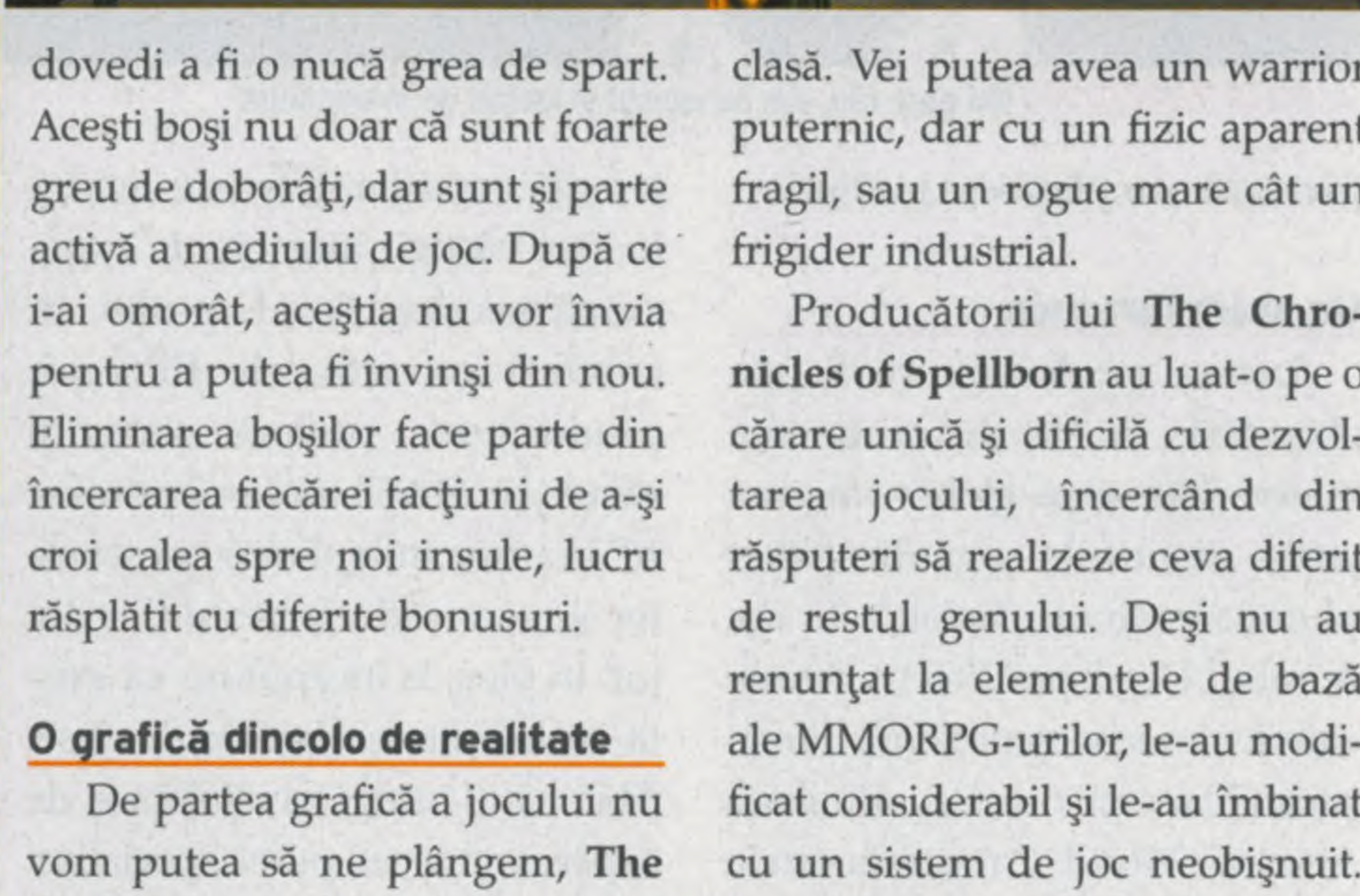
of Villains, atributele și skill-urile sunt cele care determină succesul în confruntări.

Înapoi în viitor

Diferitele misiuni și, de fapt, întreaga aventură te vor plimba atât prin prezentul, cât și prin trecutul acestei lumi fragmentate. Unele dintre quest-uri vor fi accesibile doar anumitor clase, iar

altele vor facilita descoperirea și ocuparea de noi insule. Fiind vorba totuși de un MMORPG, nu pot lipsi nici luptele. Producătorii ne-au asigurat că vom avea de furcă cu numeroși oponenti originali și s-au grăbit să adauge că nici sistemul de luptă nu va semăna cu ce ne-am obișnuit. Cea mai mare diferență constă în faptul că nu va exista opțiunea de lock-on





dovedi a fi o nucă grea de spart. Acești boși nu doar că sunt foarte greu de doborâți, dar sunt și parte activă a mediului de joc. După ce i-ai omorât, aceștia nu vor învia pentru a putea fi învinși din nou. Eliminarea boșilor face parte din încercarea fiecărei facțiuni de a-și croi calea spre noi insule, lucru răsplătit cu diferite bonusuri.

O grafică dincolo de realitate

De partea grafică a jocului nu vom putea să ne plângem, **The Chronicles of Spellborn** fiind pus în mișcare de engine-ul grafic Unreal 2.5. Lumea vizuală a jocului, în special peisajele ne aduc aminte de operele lui MC Escher. Personajele sunt modelate detaliat și satisfac cele mai riguroase exigențe. Pentru cei care nu vor să piardă timpul creând personajul care să-i reprezinte, pot apela la generatorul aleatoriu integrat în joc. Pe parcursul procesului de creare al avatarului tău, nu vor exista nici un fel de restricții dictate de încadrarea într-o anumită

clasă. Vei putea avea un warrior puternic, dar cu un fizic aparent fragil, sau un rogue mare cât un frigider industrial.

Producătorii lui **The Chronicles of Spellborn** au luat-o pe o cărare unică și dificilă cu dezvoltarea jocului, încercând din răputeri să realizeze ceva diferit de restul genului. Deși nu au renunțat la elementele de bază ale MMORPG-urilor, le-au modificat considerabil și le-au îmbinat cu un sistem de joc neobișnuit. Introducerea insulelor este o idee care ușurează apariția ulterioară a add-on-urilor și încurajează dezvoltarea facțiunilor. În curând ar trebui să vedem cât de bine funcționează acest diletantism în practică. Din ce am văzut până acum, **The Chronicles of Spellborn** poate fi o alternativă valabilă a MMORPG-urilor actuale, în special pentru cei care caută ceva nou și proaspăt.

CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro

target. În loc de fixarea automată a țintei, jucătorul va trebui să păstreze oponentul în linia sa vizuală, bombardându-l pe acesta cu diferite skill-uri ofensive, alternate cu abilități defensive. Această este o abordare mai neortodoxă a luptelor, care va necesita mai mult antrenament și mai multă dexteritate din partea jucătorilor. Skill-urile vor fi grupate într-un deck, în mod asemănător lui **Guild Wars**. Ca jucător nu vei putea beneficia în timpul luptelor

de toate abilitățile tale, decât de cele alese înainte de părăsirea zonelor sigure. Evoluția personajului va deschide calea spre noi skill-uri și spre posibilitatea de a crește mărimea deck-ului în care acestea sunt grupate. Nici sistemul de buff-uri nu este cel cu care ne-am obișnuit. Acestea, vor putea fi dobândite în urma succesorilor în lupte și vor dura până la moartea personajului. Monștrii obișnuiți nu-ți vor da prea multă bătaie de cap, dar boșii se vor



Producător: CREOTEAM Publisher: Buka Gen: Action Adventure Termen: trim. 4 2007



Collapse

Buka Entertainment ne spune și bune, și rele. Dar noi suntem un popor de oameni iertători, drept pentru care lăsăm în urmă ce a trecut, titluri mai mult mediocre decât bune, și ne aruncăm ochiul critic asupra lui **Collapse**, un Action Adventure aflat pe masa de operație a celor de la CREOTEAM. Cu ce se laudă producătorii? Ca de obicei, jocul lor este „excepțional”, „inovator” și de-a dreptul „fascinant”. Lăsând la o parte aura divină cu care oamenii tind, în mod instinctual, să-și îmbrace produsele, **Collapse** ne aruncă un spiț în dorsal tocmai în anul 2006, când lumea a suferit amarnic de pe urma unei invazii extraterestre. Creaturi malefice din altă dimensiune, simțind miros de cârniță proaspătă pe plaiurile însoțite ale Europei, au pornit într-un pelerinaj sângeros, masacrând și ucigând orice urmă de formă de viață pe care au întâlnit-o. Partea rea e că toate acestea s-au întâmplat cu un secol în urmă. Rămășițele dispersate ale umanității trăiesc în fiecare zi cu frica prin buzunare, fiind amenințate, pe de o parte de atacurile constante ale extraterestrilor, iar pe de altă parte de propria lor societate, care s-a transformat, de voie, de nevoie, într-o junglă în care legea celui mai puternic guvernează. Exact ca în România. Cum, bineînțeles, tre-

buia să existe și ceva bun în tot haosul ăsta post-apocaliptic, un grup de elită numit The Lords (a nu fi confundat cu localul hedonist omonim de pe plaiuri orădene) este ultimul zid (încă) de netrecut între existență și anihilare totală. Povestea, chiar dacă nu cea mai originală, sună destul de interesant. Nițel cam familiară pentru devoratorii de SF clasic.

Pe partea de tehnică, CREOTEAM ne asigură că jocul va fi un adventure full 3D, hrănit până la refuz cu un action alert și captivant. După spusele lor, vom avea de-a face cu o combinație între elementele de adventure din franciza **Tomb Raider**, cu cele action din **Devil May Cry**, precum și cu acrobațiile ușor prea feminine ale lui **Prince of Persia**. Pe hârtie sună cum nu se poate mai bine, trebuie să recunoaștem. Dacă mai punem în calcul și alte detalii tehnice, cum ar fi personajele și mișcările super-realiste ale acestora, sub emblema tehnologiei Motion Capture, o lume imensă ce abia așteaptă ca mâna omului să-și bage în ea piciorul, un sistem de combo intuitiv (à la DMC, probabil), plus un engine fizic „de ultimă generație”, ar trebui să avem de-a face cu o minunăție a lui 2007. Ei bine, rămâne de văzut.

GENERALU' RROMMEL

paul@pcgames.ro

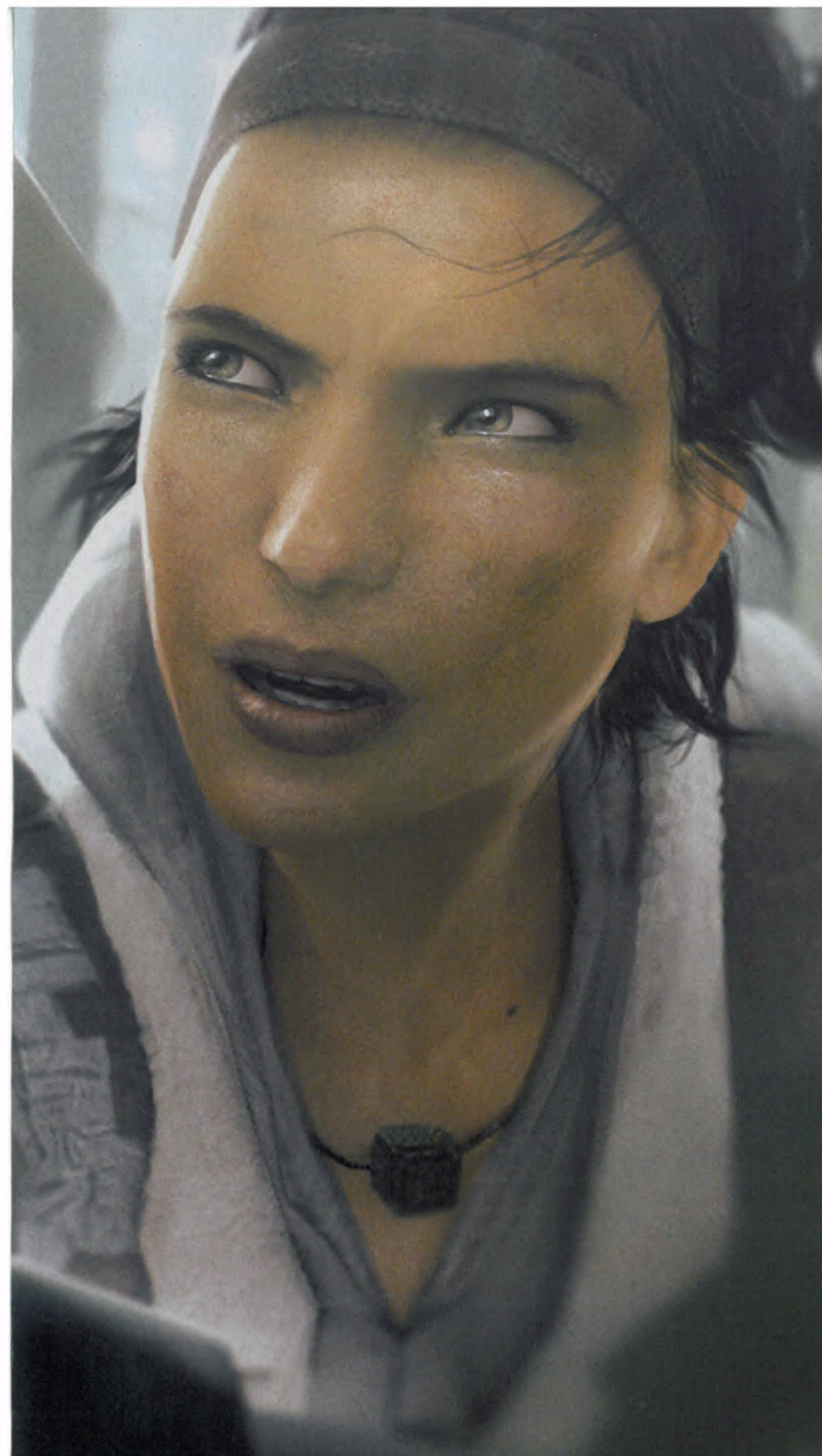




Jocurile Valve la Games Convention 2006



Dacă vreți să știți, Valve a fost la Games Convention. Cum, dacă au avut stand?! Da, Valve s-a înșurubat într-o cutie gigantică. Deh, întotdeauna au stat bine cu umorul... **Ce au prezentat? Păi, Half-Life 2: Episode 2, Team Fortress 2 și Portal. Exact, spuneam că au stat întotdeauna bine cu umorul.**



Half-Life 2: Episode Two

Prezentarea mult așteptatului episod doi începe cu o scenă a la Animal Planet, care îți dezvăluie interiorul unui cuib de ant lions, plin de larve, așa cum trebuie să fie un cuib al dragostei animale. Aici vei da prima luptă, având la dispoziție bătrânul shotgun, Magnum-ul și un număr redus de grenade. Bucata de film se încheie cu o urmărire prin hrubă, în momentul în care un Ant Lion Guardian îți dă un brânci într-o groapă a hrubei cuibului. Aici începe partea frumoasă a filmului, cu o porțiune outdoor destul de consistentă, unde Source Engine continuă să ne impresioneze. Noua locație,

ceva între un peisaj montan și o pădure à la Return of the Jedi (filmul), te obligă să-ți croiești drum printre legiuni de zombines și striders, ajutat fiind de unele NPC-uri mai amabile pe care le întâlnești pe drum. Aici încep să apară surprizele: engine-ul de particule a fost rescris în întregime ca să redea acțiunea în cel mai cinematografic mod posibil. Adică, clădirile și corpurile (adversarilor și amicilor) explodează acum în mii de bucățele. Această imagine de o rară eleganță și rafinament artistic, demnă de UNICEF, ne mai dezvăluie că loviturile striderilor nu vor mai face damage numai clădirilor aflate undeva, departe, la orizontul

jocului. Acum nu va mai fi suficient să te ascunzi într-o casă pentru a evita impactul, din moment ce clădirea are toate șansele să explodeze, iar tu să rămâi blocat sub tonele de moloz. Efectul este foarte spectaculos și, dacă-l alături de dinamismul luptelor la care ne va supune **Episodul 2**, rezultă un gameplay mai plin de adrenalină decât în **Episode One**. Cursă lui Gordon continuă printre deja banalele vagoane de tren, locație unde ești supus tirului sacadat al mitralierei unui elicopter, în disperată căutare a unui adăpost. Mai apar niște combines, pe care i-am văzut, în sfârșit, că aruncă înapoi grenadele cu care tocmai i-ai cado-

risit, ceea ce în-seamnă un pas mare făcut de Valve către... Al-ul primului **Half-Life**.

Marea găselniță a noului episod pare să fie Hunter-ul care-l pune pe nenea Gordon în situații de criză, el încercând la cei 35 de ani ai săi să se opună din răspuțeri acestor mini striders sadici. Hunter-ul pare să dea dovadă de o inteligență ieșită din comunul **H-L2**, așa că te va urmări atât în exteriorul cât și în interiorul clădirilor, folosind diferite căi, accelerând uneori sau trăgând de la distanță și luându-te nu o dată prin surprindere. Așadar, strideri care explodează, un fel de grenade electromagnetice care blochează



NEA MITICĂ, am întârziat puțin, dar uita că ți-am ras chioșcul ca la carte!



IAR N-A VENIT LA ÎNTÂLNIRE! Alyx Vancea, dragă, să mor io dacă te mai invît în City 17.

Hunterii, întoarcerea lui Dog într-o secvență de tip Matrix, Alyx aflată într-o postură deloc comodă, inevitabilul G-Man, iată câteva din elementele celui de-al doilea episod. Am spus G-Man? După spusele celor de la Valve, încet, încet, G-Man pierde controlul pe care îl are asupra ta. Dacă în **H-L** practic te creează și în **H-L2** te manipulează în scopuri obscure, în prezent, individul începe să-și iasă din

mână. În acest timp, combine și dau seama că, de fapt, Gordon Freeman le cauzează migrenele și încep să se intereseze de el. Deci, dacă G-Man dă rateuri cu tine, alte forțe încep să te pună sub presiune, ceea ce înseamnă o intensitate dramatică mai mare, care va fi grefată acțiunii jocului.

Source Engine a primit noi features care să amplifice talia cinematografică a jocului și să introdu-

că unele implementări în vederea viitorului **Episode Three**. Engine-ul a devenit acum crossplatform, iar Valve a declarat că vrea să realizeze **Episode 2** înaintea oricărui alt proiect, pentru PC și consolele nextgen ale Microsoft și Sony.

Team Fortress 2

Nu, nu este o glumă, **TF2**, care se află este în dezvoltare din... pfaaa... 1999, toamna, va apărea împreună cu **H-L2: Episode 2!** Dacă vrei să vezi un trailer, vi-l recomand pe cel al lui **Team Fortress 2**. Stilul grafic cartoon și umorul dau o nuanță de originalitate filmulețului, chiar dacă **Team Fortress 2** nu pare să fie altceva decât un remake al primului **TF**. Jocul va avea între 6 și 9 hărți, cu ambianțe variate și stiluri de gameplay diferite, în timp ce modurile de joc vor fi din cele mai clasice, de la *Capture the Flag* la *Team DeathMatch*.

Au fost păstrate clasele de bază, dar acestea vor suferi modificări.

Filmulețul începe cu Engineer-ul înarmat cu cheia franceză și lucrând de zor la construcția unei turete care va fi de mare ajutor în timpul iminentei invazii a soldaților, așa că este timpul ca Heavy gunner-ul, un tip înarmat cu o mitralieră rotativă, să scuie o ploaie de proiectile care să creeze un adevărat zid de foc de netrecut. „Greul” este foarte lent în mișcări și are niște animații faciale excelent realizate. Nemilosul sniper apare în film ca să-l scoată din joc pe perseverentul heavy cu un headshot rapid, după care este atacat de spy care îi împlântă cuțitul în spate, ca să se ascundă pe urmă prin scenariu. Camera se mișcă și ne duce la scout, mic și iute, care ajunge într-o clipă în baza adversă, lovindu-și adversarii pe la spate cu o bătă de baseball din aluminiu, ca să fure apoi sau să distrugă documentele cele mai secrete și mai bine ascunse. Chiar dacă este superb animat, îl vedem cu o expresie terorizată întipărită pe față, în timp ce sare în



WCG 2006

WORLD CYBER GAMES

THE WORLD'S LARGEST
COMPUTER & VIDEO GAME FESTIVAL

FINALA NAȚIONALĂ

28 Sept. - 1 Oct. 2006

ROMEXPO





NA, SĂ MAI SPUI ȘI ALTĂDATĂ "care am citit-o", în loc de "pe care am citit-o"!



Scurt istoric

În 1999 lumea nu era mai bună, dar arăta altfel, *Half-Life* era mai bun, dar arăta altfel, iar FPS-urile și modificările acestora erau... altfel. *Team Fortress* este unul dintre primele moduri de mare succes pe care le-a cunoscut Planeta Albastră. Dezvoltat pentru primul *Quake* de o echipă de australieni, în anul 1996, *Team Fortress* a fost dorit și gândit iute, grație imensului succes de care s-a bucurat, ca *Team Fortress 2* pentru *Quake II*. Ei, dragii moșului, dar zmeii de la Valve au intrat pe fir și au cumpărat cât ai zice „paste” mărunțul studio, pentru ca, în anul de grație 1999, jocul să-și facă glorioasa apariție sub jugul mărețului *Half-Life* și sub denumirea *Team Fortress Classic*. Ce-o fi fost și asta? Un FPS multiplayer Coop, bazat pe sistemul de clase. Adică, taica Engineer plasează și repară turete defensive, medicul își îngrijește camarazii și își otrăvește adversarii fără pic de respect față de jurământul lui Hypocrate, soldatul face ce știe el mai bine, adică atacă pozițiile adverse cu lansatorul de rachete, flame-frower trăiește un Crăciun perpetuu și pârjolește cu lansatorul de flăcări tot ce mișcă, iar Demo Man aruncă în aer tot ce-i static. Hărțile originale au fost refăcute și au apărut câteva hărți noi pentru moduri de joc precum *Capture The Flag*, *King of the Hill* sau un mod în care trebuia să dai drumu' la gaze mortale în baza adversă, fără să fi mâncat vreun bob de fasole în prealabil.

Ca prim mod, foarte popular, TFC stă la originea SDK-ului și a puzderiei de moduri care au curs pentru *Half-Life* și regretatul *Counter-Strike*. În 1999, Valve prezenta la E3 *Team Fortress 2*, ca joc de sine-stătător bazat pe engine-ul LitTech al lui *Half-Life*.

Conceptul jocului este o viziune strategică a luptei urbane, în care utilizezi vehicule masive împreună cu caracteristicile claselor de personaje. Multe filmulețe ne-au arătat de-a lungul istoriei recente a gaming-ului spioni care își strangulează adversarii, comandantul care își conduce trupele prin intermediul unei perspective globale asupra terenului, soldați parașutați în spatele liniilor inamice în nopți fără lună, al căror întineric e străbătut doar de proiectoarele DCA. Așteptat în noul mileniu ca Mesia al FPS-ului tactic multiplayer, întârzierea acumulată și dezvoltarea Counterului au aruncat în groapa uitării promițătorul TF2. Ar fi trebuit să aducă multiplayer-ului distracția din CS, spiritul de echipă și colaborarea indispensabilă reușitei, într-un ambient al războiului modern. Astăzi, jocul se apropie foarte mult de *Battlefield 2*, dar nu vrea să uite ritmul partidelor de *Counter-Strike Source* și *Day of Defeat*, îmbinat cu un umor de calitate.



TREBUIA SĂ-L IAU PE ĂLA cu lama groasă, că nu-mi văd frizura în așa de nicio culoare

aer în urma exploziei unei grenade aruncate de Demo Man, teribilul demolition a cărui sarcină este de a curăța fortificațiile cu pachetul său de dinamită asamblat special în scopul distrugerii turetelor adverse. Dar distracția cea mai tare vine odată cu Soldierul, echipat cu rocket launcher și care este gata să salte în necunoscut, profitând de legendara mișcare a *Quake*-ului, faimosul Rocket Jump.

Vedem un dans de război, care îi are drept protagoniști pe soldații ce se învârt în aer pe acorduri de muzică clasică. Valve continuă să experimenteze clasa Commander care ar fi trebuit să însemne marea originalitate a lui *Team Fortress 2: Brotherhood of Arms* în secolul trecut. Ideea nu mai este aceea de avea un tip care dă ordine, ci a unuia care vede totul, tot timpul, pe hartă.

Team Fortress 2 și *Portal* vor fi distribuite la pachet, împreună cu *Half-Life 2: Episode 2*. Aha, deci vor fi gratuite, dar prețul celui de-

al doilea episod va fi ceva mai mare față de *Episode One*. Bine. Lombardi ne asigură că vor apărea moduri și că vor fi distribuite hărți gratuite în Steam, imediat după apariția jocului. În ceea ce privește aspectul grafic al lui TF2, look-ul în stil cell shading realizat cu implementarea engine-ului Source este un aspect fundamental, pentru că poate caracteriza ulterior jocul, prin ambientarea și personajele, animațiile acestuia și look-ul în stil *The Incredibles*. Pentru Lombardi, oricine va vedea jocul, chiar dacă din avion, va ști sigur că este vorba despre *Team Fortress 2*.

Portal

Dragă cititorule, în navigările tale zilnice, ai dat sigur pe net de joculețe în flash compuse din niveluri în care personajul tău trebuie să treacă de diferite obstacole intelectuale ca să ajungă la ieșirea din nivel. Ce-ar fi să balansezi niște portaluri cu ajutorul unui braț bio-





nic grefat bărbătește pe eroul tău, cu care acesta să sfideze legile fizicii și să traverseze zidurile ca să-și îndeplinească misiunea? Acesta este un puzzle game adaptat FPS-urilor, altfel spus, evanghelia după Valve. Început ca un proiect de amatori, realizat de doi studenți americani, acest puzzle aflat la jumătatea drumului între brain game clasic și platform promite o experiență singleplayer de să-ți ia foc meningele. Jocul va fi exclusiv singleplayer și va avea până la patru ore de gameplay în care ne va oferi situații foarte complexe și stimulante pentru neuroni. Ca idee miroasă a *Prey*, căci reia același principiu al portalurilor pe care le plasezi însă după bunul plac pentru a termina nivelul.

Am remarcat câteva chestii interesante:

Engine-ul Source pare remaniat, jocul este redat diferit (HDR, reflexii etc.) și purcede în sensul îmbunătățirilor pe care le-am

văzut în **H-L2: Episode 1**.

Fizica este utilizată copios pentru rezolvarea puzzle-urilor. Din păcate, în film nu vedem prea multe detalii referitoare la niveluri, dar, dacă tot vine de la Valve, sperăm măcar că jocul va fi cel puțin la fel de fun pe cât sunt joculețele făcute în flash.

Pentru moment, Valve vrea să publice **Portal** numai ca singleplayer, dar cochetează și cu implementarea unui multiplayer 1 contra 1, pe echipe înarmate doar cu gravity gun, cu ajutorul căruia să deschidă portalurile. Dar, aspectul singleplayer pare cel mai important pentru că **Portal** este implementat în universul **Half-Life** și evenimentele se vor intersecta cu firul epic al diferitelor episoade **H-L2**. Încă nu cunoaștem modul în care se va petrece aceasta.

În fine

Potrivit spuselor lui Doug Lombardi, Valve nu va mai publi-

ca niciodată o franciză legată de o singură platformă și nu va mai porta vreodată francize cu mare întârziere față de prima apariție pe piață. Frumoase planuri, să vedem ce se va concretiza! Cert este că Valve studiază acum potențialul platformei Wii și nu este exclus ca, pe viitor, să putem juca un FPS pe Wii, cu controller-ul pe post de crowbar în **H-L**. Posibilitățile tehnologice ale Sony par foarte pro-

mițătoare pentru Valve, mai ales în ceea ce privește posibilitățile de exploatare a locațiilor multicolore de noua față a Source Engine prevăzută pentru **Episode 3**; pentru Doug Lombardi, PC-ul va redeveni în următorii doi ani referința în materie de putere de calcul.

MAREȘALU' PUTAIN
cipri@pcgames.ro



Kane & Lynch:

După seria **Hitman**, IO Interactive nu mai trebuie prezentat niciunui fan al genului action. Producătorii se despart însă de lumea stealth shooterelor pentru o vreme și ne propun un nou proiect, un shooter bazat pe jocul în echipă. Odată cu schimbarea direcției, designerii au schimbat și motorul grafic, încercând să scoată maximum maximorum din engine-ul mult laudatului **Freedom Fighters**. Astfel **Kane and Lynch** ne va prezenta viețile sordide ale unui mercenar lipsit de scrupule și ale unui psihopat periculos – prototipurile perfecte de anti-eroi. Privit din perspectivă third person, jocul ne va scălda într-o lume violentă din care lipsește orice urmă a delimitării dintre bine și rău.

În drum spre moarte

E clar că firul epic reprezintă una dintre atracțiile majore ale jocului și unul dintre cele mai sen-

sibile puncte ale procesului de dezvoltare. Fără să vrea să dezvăluie prea mult din povestire, producătorii au preferat să prezinte trecutul protagoniștilor și condițiile în care aceștia au ajuns să lucreze împreună. În partea singleplayer a jocului, emfaza se va pune pe Kane. Viața lui s-a transformat în mii de cioburi ascuțite, după accidentul în care fiul său a murit jucându-se cu pistolul găsit în debaraua lui tati. Soția lui l-a blamat pentru accident și, după ce l-a părăsit, viața lui Kane s-a destrămat. După ceva timp a devenit mercenar și a intrat într-un grup de elită numit The 7 (Cei șapte). În timpul unei misiuni în America de Sud lucrurile scapă de sub control, el fiind singurul supraviețuitor. Scapă din acel iad cu niște diamante care i-ar asigura o viață de vis, după scurt timp însă legea îl ajunge din urmă și este condamnat la închisoare pe viață.

Povestea lui Lynch nu este nici

De data aceasta oferindu-i o pauză bine meritată agentului 47, cei de la IO Interactive ne invită la o călătorie infernală, alături de doi bărbați: un mercenar nemilos și un psihopat periculos.

Parteneriatul lor volatil se bazează pe atitudinea brutală față de bine și rău, un ideal care, odată dezlănțuit, nu mai poate fi oprit de nimeni și nimic.



Dead Men

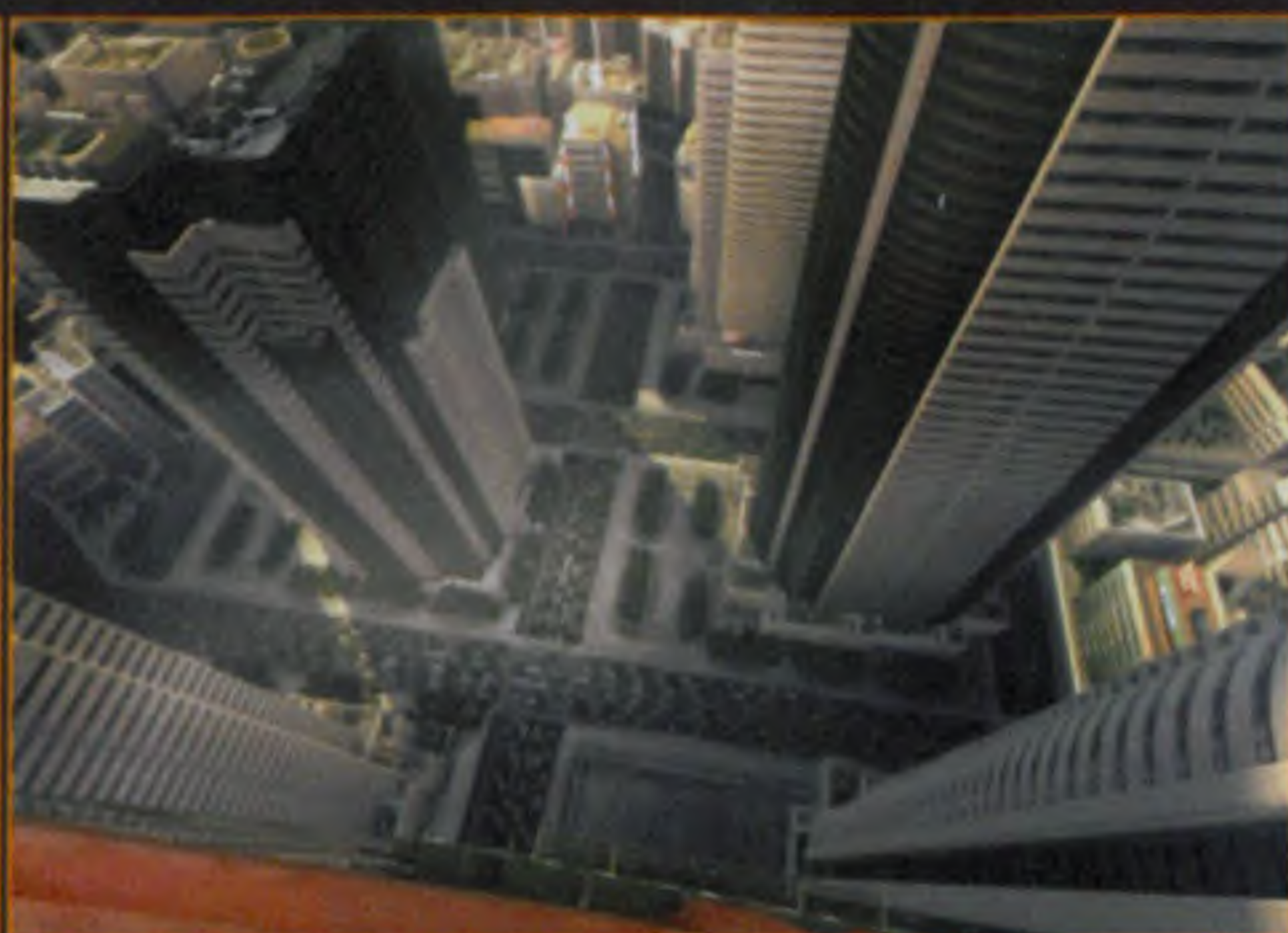
pe departe la fel de glorioasă sau de tragică. Este un simplu reprezentant al clasei muncitoare care suferă de o schizofrenie acută ce ar necesita supraveghere constantă. Într-o zi se trezește din leșin și își găsește soția moartă. Nu e sigur că el a comis crima, dar juriul îl condamnă la închisoare pe viață.

O ciudată ironie a sortii e faptul că cei doi se întâlnesc în autobuzul care-i transportă spre închisoare, destinație la care nu vor ajunge în cele din urmă. Vechii camarazi ai lui Kane, crezuți morți, deturneză vehiculul și îl răpesc pe Kane. Lynch este angajat de mercenari să-l păzească pe acesta și să recupereze comoara pierdută. Încrederea într-un schizofrenic poate părea o decizie cel puțin bizară, dar să nu uităm că nu avem de-a face cu mercenari obișnuiți. Drept asigurare că vechiul lor prieten va colabora, mercenarii i-au răpit atât soția cât și fiica.

Demența ca mod de viață

Producătorii au de gând să încorporeze personalitatea celor doi protagoniști în gameplay-ul jocului. Lynch va fi ca o forță a naturii, care, după ce s-a dezlănțuit, nu mai poate fi oprită. Când e nevoie de scandal sau prevezi că se apropie un măcel, el e omul în mână căruia poți să-i pui niște arme și să-i arăți direcția. Restul comentariilor sunt inutile. Cu el nu există altă cale: dacă încerci să treci finuț printr-o situație, poți fi sigur că în cele din urmă Lynch va claca și se va ajunge la vărsare de sânge. Kane este mai temperat și ceva mai rațional, dar la fel de periculos. Fiecare personaj se comportă diferit, și este controlat diferit. Producătorii au încercat să asigure presa că personalitatea celor doi va fi cât se poate de evident conturată și exploatată cât mai bine pe tot parcursul jocului. Atât Kane, cât și Lynch vor dispu-





ne de situații unde să-și pună în valoare talentele, fiecare având obiectivele proprii.

Cei de la IO Interactive au prezentat până acum două niveluri impresionante, dar aflate încă departe de a fi terminate. Primul dintre acestea a fost un night club, un loc perfect pentru a exemplifica relația dintre cei doi. Spectacolul care îi aștepta înăuntru a fost de-a dreptul uimitor: sute de oameni mișcându-se frenetic pe ritmurile muzicii. Iluminarea dramatică a locului i-a conferit o atmosferă și mai ciudată, parcă ireală. Aici s-a putut observa și dezvoltarea tehnologiei de control al grupului văzut prima dată în **Blood Money**. În primul rând pe ecran se află mult mai mulți oameni în același timp, în al doilea rând ei chiar se comportă ca o turmă, mă scuzați ca un grup de oameni: nu se dau pur și simplu la o parte din fața ta, trebuie să-ți croiești drum printre ei, exact ca într-o discotecă aglomerată sâmbătă noaptea. O altă promisiune promițătoare este aceea că opoziții se vor ascunde în astfel de grupuri, sistemul funcționând și în sens invers. Turma se împrăștie

dacă aude sau vede împușcături.

Ajunși la etaj, Kane a scos o armă și și-a croit astfel drum spre o recepționeră. Aici Lynch a preluat controlul și i-a aplicat sârmei femeii o lovitură puternică încât aceasta s-a prăbușit inconștientă. Cei doi au început să se certe despre ce ar trebui să facă cu recepționera, disputa fiind câș-



tigată de Kane. Lynch a cărat-o pe femeia inconștientă până în mijlocul ringului de dans, unde partenerul său a atras atenția asupra lui îndreptând o mitralieră spre mulțime. Clienții s-au împrăștiat și s-au ascuns pe unde au putut, iar angajații au scos de sub

bar și de sub haine arme ca să riposteze atacului.

Pe viață și pe moarte

Din **Freedom Fighters** a fost preluat și dezvoltat sistemul de joc în echipă. Mecanismul este păstrat cât mai simplu posibil, pentru a permite oricărui jucător să poată savura avantajele acestui

o parte dintre acestea pe seama intuiției jucătorilor. Mai mult, pentru a întări impresia de film, producătorii încearcă să renunțe la interfața din joc. Nu va exista nici un indicator al hit points-urilor rămase, acesta fiind lipsit de sens, eroii jocului rezistând la maximum trei gloanțe. Pentru a indica apropierea cosășului negru, producătorii recurg la soluția folosită și în **Blood Money**: ecranul se va colora în roșu, atenționând jucătorul să caute acoperire și să aștepte să se regenereze hit points pierdute. Dacă mori, ești „răsplătit” cu câte un filmuleț care dezvăluie mai multe din trecutul lui Kane. În anumite momente, colțul superior stâng al ecranului, va fi ocupat de o mică fereastră care va transmite informații despre condiția camarazilor sau despre apariția unui sniper prin preajmă. În afară de aceste elemente și mici icoane, ecranul jocului va fi lipsit de orice HUD. Nici inventarul nu te va distra de la acțiune, fiind reprezentat de un cerc ce arată echipamentul purtat. Nici unul din cei doi protagoniști nu va putea purta cu el mai multe arme decât un om obișnuit.

IO Interactive au investit mult efort în acest joc și vor să-l facă durabil și memorabil. Referințe despre ce se va întâmpla în el au fost deja ascunse și în **Blood Money**, prin intermediul articolelor. Se vede că producătorii îndrăgesc acest proiect și fac tot posibilul să-i asigure succesul. Cândva, anul viitor vom putea vedea și noi fructul acestor eforturi.



sistem fără bătaie de cap. Controlul unităților aflate în subordinea ta va fi deosebit de simplu, deși încă nu știm cum va fi AI-ul acestor ajutoare. Va fi posibilă poziționarea exactă a indivizilor sau a întregii echipe, vei putea da ordine ca aceștia să-și caute acoperire sau să te acopere. Odată cu îmbunătățirea reputației tale, se va ameliora și „calitatea” oamenilor pe care-i vei putea angaja. Însă nici cu cei mai profesioniști mercenari angajați, jocul nu va fi o simplă plimbare pe faleză.

Se vede că cei de la IO Interactive au făcut tot ce au putut ca să realizeze o simbioză perfectă între firul epic și gameplay-ul jocului. Pentru a ajuta imersiunea în joc, producătorii vor să renunțe și la introducerile și briefing-urile obișnuite, lăsând

CELIBATMAN

jacjnt@pcgames.ro

NEBUNIA MOBILA SMS la:
Sau suna la: **0906-760.755 1290**
Valabil Romtelecom. O comanda dureaza aprox. 2 min. Tarif: 1.36+IVA/sms
www.superlogo.ro
WWW.GO4ME.RO



Verifica daca telefonul tau este compatibil la "Cum comanzi" sau pe wap.superlogo.ro

Compatibilitatea MP3
pe wap.superlogo.ro

Pentru a comanda scrie codul melodiei de forma: **GM COD TIP** (ex: **GM30477 NO** - pentru mono Nokia/Samsung, **GM30477 SI** - pentru mono Siemens, **GM30477 PL** - pentru polifonice si **GM30477 MP** - pentru mp3 in cazul in care este disponibil.) si trimite **SMS la 1290**

COD	MP3	Internationale	COD	MP3	Romanesti	COD	MP3	Manele
GM30330		Shakira - La Tortura	GM30561		Blondy - La fiesta	GM30466		Carmen Serban - Dau jos sotu
GM30336		Akon - Lonely	GM30562		Arssura & Simona Nae - Prin club	GM30467		Adi Devito - Doar ochii tai
GM30344		Rob Thomas - Lonely no more	GM30563		Vegas & Rico C. - E scandalos	GM20003		Adi Devito - De Cine Mi-e Mie Dor
GM30361		Pussycat Dolls - Dont cha	GM30564		Vortex - Iubirea mea esti tu	GM30469		V. Vigelie - Ai luat cu tine
GM30393		Juanes - Camisa Negra	GM30565		DJ Adrian Eftimie - No side effect	GM30470		F. Salam - Fericirea vietii mele
GM30443		Madonna - Hung up	GM30566		DJ Project - Soapte	GM30069		Liviu Guta - De Ce Ma Minti
GM30456		Ricky Martin - I Dont Care	GM30567		Simplu - Oficial mi-e bine	GM30472		A. Minune - De ce ma privesti
GM30459		Sean Paul - We be burnin	GM30526		Radu - Whap-pa	GM30473		Sorin C.A. - Degeaga imi spui...
GM30480		Bob Sinclair - Love Generation	GM30527		Smiley & Delia - Secretul Mariei	GM30427		N. Guta & C.A. - Vorbeste lumea
GM30485		James Blunt - You Are Beautiful	GM30528		TNT - Strada mea	GM30428		A. Minune & Costi - Nu te mai...
GM30513		Madonna - Sorry	GM30529		Anda Adam - Ajutor	GM12116		GUTA - Stau Singur In Gara
GM30525		SCOOTER - Maria (I Like It Loud)	GM30526		Arsentum feat Natalia - Locco	GM30430		Vali Vigelie - Dragoste pelin amar
GM30537		Shakira - Hips don't lie	GM30527		BUG Mafia - Viata noastra	GM30431		Vali Vigelie - Glumeste in iubire
GM30515		POD - Goodbye For Now	GM30528		Andra - Ramai cu mine	GM30333		N. Guta - Viata nu ma lasa
GM30511		Ashlee Simpson - Boyfriend	GM30529		Hi-Q - Razna	GM30175		N. GUTA - Numai Tu Esti
GM30512		Jesse McCartney - Beautiful Soul	GM30530		Mihai Traistariu - Toneru	GM12115		GUTA & SORINA - As Renunta
GM30514		Pink - Stupid Girls	GM30531		Flow Star - Candela	GM30278		ADI DE VITO - Pt Tine, Pt Mine
GM30516		Pussycat Dolls - Stick With U	GM30532		Raoul & Georgi - Am atins un nor	GM30279		LIVIU si DANIELA - Doar Tu
GM30523		Pachanga - Locco	GM30524		Heaven - Du-ma pe o stea	GM30287		VALI VIJELIE - Iubirea Noastra
GM30479		Black Eyed Peas - My Humps	GM30525		Cristian Nae - Coji de portocale	GM30288		FLORIN SALAM - Trup Si Surlet

Compatibilitate toate mobitele cu WAP/GPRS si suport MP3

Daddy Yankee - Gasolina GM55521

Hi-Tack - Say say say

Sean Paul - We be burnin

50 Cent - Candy shop

Broasca Dillie - Axel F

Sasha Dith - Russian girls

Sasha Dith - Russian girls 2

JUMP - Tu gatita

Axwell - Watch the sunrise

Nikos Valantis - Palamania

Atenassis - Opa opa

IMPACT - Bebe

ACTIV - Visez

PAVEL STRATAN - Eu Beau

MP3
TRUETONES

GM55522

GM55523

GM55524

GM55526

GM55527

GM55528

GM55529

GM55530

GM55531

GM52000

GM52001

GM52003

Compatibilitate toate mobitele cu WAP/GPRS si suport MP3

GM50116

GM50119

GM50120

GM50123

GM50126

GM50127

GM50128

GM50129

GM50130

GM50131

GM50133

GM50135

GM50000

GM50015



Verifica daca telefonul tau este compatibil pe wap.superlogo.ro

ANIMATII PENTRU MOBIL



Gaseste-ti perechea!

SMS 1299

tarif: 0.73+IVA/sms

Mii de persoane asteapta sa te cunoasca! Nu trebuie decat sa trimiti GM nume, varsta, localitate (ex: GM Dan, 23, Iasi) la 1299 si aventura incepe.

HOT!HOT!HOT!

Prickati-lai te antcipa

go4me

On-line dating la un click distanta

Viziteaza-ne ACUM!

www.go4me.ro

nokia/samsung

Sterge logo operator

lasa-ti mobilul sa respire

Trimite GMLogo1 prin SMS la 1290 si acel superator logo al operatorului va disparea de pe ecranul telefonului tau.

NUMAI PENTRU NOKIA SI SAMSUNG

Comanda prin SMS la 1290 asa:

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 pentru a comanda un produs (EXCEPTIE SOMERII: vezi sus sonerii)
2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imaginii color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Conex 222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Conex + cartele Orange PrePay (activare la nr. 209). Pentru soneriile polifonice si imaginile color sonerie este necesar sa trimiti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana la 5 minute, iar in cazurile fortuitei careva ore.

Video clipurile sunt compatibile doar cu telefoanele mobile: Alcatel One Touch 565, 557, 556, Motorola V300, V360, V280, V600, C650, V500, V635, V980, V400, E1000, Ruar V3, Nokia 3230, 3650, 3660, 6230, 7610, 6600, 6220, 6630, 6230, 6670, 7200, 7600, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD, Sagem myX-7, Samsung SGH-Z105, SGH-Z105, SGH-E850, SGH-Z110, SGH-Z130, SGH-Z107, SGH-Z100, SGH-D600, SGH-D500, Sharp GX30, TM-200, v902, GX25, Siemens CX45, ST40, SX1, Sony-Ericsson Z1010, P900, P900, S700, V800, P800, K790, K750.

ATENIE! NU sunt compatibile telefoanele cumparate din afara Romaniei!

Informatii 021-3196098 ORAR luni-vineri 10-18 Presul unui SMS 1.10 USD + TVA

NOU! www.go4me.ro - intalneste-ti jumatatea online.

Intra si completeaza-ti profilul complet gratuit!

Invata arta Flirtului!

SMS 1540

Trimite GMFlirt prin SMS la 1540 si lectia incepe!

Cele mai fierbinti fete!

SMS FLIRT

Star Party

Afla ce star este nascut astazi!

Trimite cuvantul **STAR** prin sms la 1290 si primesti toate starurile nascute astazi.

1.1\$+TVA/sms

HOROSCOP

Trimite zodia ta (ex: Leu) prin sms la 1540 si primesti zodiacul zilei direct pe mobil

\$0.9+iva/sms

NOU





Mulțumită unor evenimente ludice anuale de calibru, precum E3 sau GC, avem, în fiecare an, posibilitatea de urmări, pas cu pas, dezvoltarea jocurilor cheie și de a ne face o părere cât mai apropiată **de adevăr referitoare la intențiile producătorului și, implicit, la nivelul așteptărilor noastre.**



Neverwinter Nights 2

Preambul

Cum **Neverwinter Nights 2** este, fără nici un dubiu, unul dintre cele mai așteptate RPG-uri ale acestui sfârșit de an, băieții de la Obsidian nu s-au sfiit să bombardeze presa de specialitate, în mod constant, cu o grămadă de update-uri, interviuri, trailere sau screenshot-uri, pentru a menține viu, dacă mai era necesar, interesul arătat acestui sequel. Și cum, de la ultimul nostru preview, s-a scurs ceva apă pe albia Crișului, iar noutățile despre acest joc nu au încetat să apară, am crezut de cuviință că ar fi cazul să le sintetizăm (în cel mai profesionist stil cu

putință) și să vi le punem la dispoziție. Nu de alta, dar jocul nu mai are mult și va începe a ne răpi prețioase ore de viață.

Până la urmă, ce este **Neverwinter Nights 2**? Ce are el de oferit pentru a ne face gleznele să tremure și gura să ne saliveze? Mai poate un RPG, în ziua de astăzi, să trezească în noi aceleași senzații plăcute de reverie ca jocurile de pe vremuri? Răspunsurile la aceste întrebări, aparent simple, sunt cum se poate mai dificile. În esență, **Neverwinter Nights** a fost, în aceeași măsură, aclamat și terfelit prin noroi. Aclamat pentru editorul de mo-

dule, editor grație căruia și în zilele noastre internetul abundă de noi și noi aventuri, pentru interactivitatea și simplitatea acestuia. A fost defăimat pentru povestea destul de subțire, pentru linearitatea, pentru absența unui sistem de party sănătos și pentru simplificarea excesivă a gameplay-ului, aspecte ce i-au făcut pe RPG-iștii hardcore să strâmbe din nas. Ei bine, Obsidian crede că a găsit o soluție simplă la toate aceste probleme: păstrarea elementelor de succes (și evident, îmbunătățirea acestora și aducerea lor la standardele actuale), trecerea prin sită a tuturor neajunsurilor și, de ce

nu, o căruță de inovații. Cum, de prea multe ori în ultimul timp, am auzit această frază, repetată în nenumărate cazuri cu obraznicie, hai să vedem cu ce avem de-a face.

Toolset-ul. La muncă, geniilor!

Pentru a facilita accesul utilizatorilor la editorul de moduri, producătorii au decis să implementeze aceleași script-uri prezente în versiunea precedentă, inclusiv script-ul de conversații și template-urile. Avem, așadar, de-a face cu o paletă bogată de elemente familiare, lucru ce avantajează comunitățile deja versate în joaca



de-a creația. Cu toate acestea, restul funcționalității editorului a fost extins, oferind mult mai multe posibilități și mult mai multă interactivitate. Terenul și texturile (iarba cea de toate zilele, sau apa dulce de izvor) sunt acum pictate folosind un sistem intern de brush-uri; dimensiunea acestuia este, în mod evident, scalabilă. Unul dintre avantajele acestui sistem este posibilitatea de a insera pattern-uri multiple de iarbă (sau apă, sau orice altceva poftiți să pictați) într-un singur brush, pentru a oferi o bogată diversitate terenului. Mai exact, ideea funcționează ca băieții talentați de la Misiunea Casa, atunci când încarcă mai multe vopsele într-un

singur recipient de pulverizare, obținând astfel efecte de culoare random. Obiectele, copacii, creaturile sau clădirile pot fi încă selectate din meniul aferent și plasate după gustul modder-ului pe hartă, însă și acestea au devenit customizabile și scalabile pe trei axe. Odată modificate aceste proprietăți, jucătorul le poate salva, pentru ca ulterior să poată popula universul cu tot soiul de pitici portocalii, orci roz cu fundițe și rochițe sau, de ce nu, parlamentari români săraci lipiți pământului. Dacă jucătorul este unul foarte, foarte dedicat design-ului 3D, va putea uploada obiecte custom create în 3D Studio Max și le va putea folosi în

joc, prin intermediul unui utilitar third-party pe care, din păcate, Obsidian (încă) nu îl oferă. Dar care, cu siguranță, își va face o apariție underground de toată frumusețea.

Minunile singleplayer-ului

Atuul numărul unu al RPG-ului a stat, dintotdeauna, în compania sa singleplayer, fără discuție. Acesta va fi, se pare, și cazul lui **Neverwinter Nights 2** care, după spusele nonșalante ale celor de la Obsidian, va semăna mai mult cu **Baldur's Gate** decât cu primul NWN. Gata, am scăpat de mercenarii inodori care ne urmau pe câmpul de luptă ca niște cățeluși bine dresați, este timpul să ne

reîntoarcem la companiile cu propriile lor personalități, alinamente și motive. Prin intermediul sistemului din **KOTOR II** (îmbunătățit și adaptat), personajul nostru va avea un impact deosebit asupra acestor personaje, în funcție de deciziile pe care le luăm pe parcursul jocului; îi vom surprinde, îi vom enerva la culme, îi vom face fericiți, toate acestea fie pentru a ne bucura de suportul lor necondiționat, fie de a avea parte de dezertări nonșalante sau, mai mult, de trădări și cuțite înfipte tacticos între coaste. Se pare că va trebui din nou să acordăm o atenție deosebită celor cu care ne înhăităm pentru a ne duce la bun sfârșit planurile.





Încă de la începutul jocului vom fi puși față în față cu o gamă foarte largă de posibilități în ceea ce privește alegerea personajului – incluzând acum și rasele din celelate planuri ale existenței, demonicii Thieflings și corespondenții lor celești, The Aasimar. Vom avea parte și de o nouă clasă – Warlock-ul – o versiune modificată a Sorcerer-ului ale cărui vrăji nu se epuizează niciodată, dar a căror putere de foc este nițel redusă ca impact. Celelalte clase sunt toate prezente în rule-set-ul D&D 3.5, dar numărul foarte mare de prestige classes pe care Obsidian ni le pune la dispoziție constituie marea revelație a jocului. Printre altele, avem parte de Arcane Trickster, un fel de uber-rogue, Duellist, o combinație mortală între un fighter și un rogue, Dwarven Defender, un adevărat zid de netrecut în calea inamicilor, Eldritch Knight, un battle mage ce combină lupta corp la corp cu folosirea magiei, Frenzied Berseker, Pale Master, un necromancer de temut, Neverwinter Nine, o gardă de corp a celebrului Lord Nasher, Red Dragon Disciple, Shadow Thief of Amn, un War Priest sau un Weapon Master. Evident, și celelalte prestige classes, prezente în

add-on-urile **Shadows of Undrentide** și **Hordes of The Underdark**, pe care nu le-am enumerat aici, vor fi disponibile. Câteva dintre noile skill-uri introduse în NWN 2 includ o sumedenie de abilități de crafting, alchi-

mie pentru magicieni și armor crafting/weapon crafting pentru luptătorii mélé. Combinând diferite obiecte rare găsite pe parcursul jocului, jucătorii vor avea posibilitatea de a crea super-arme sau super-armuri, evident, dacă respectivele skill-uri de crafting sunt îndeajuns de bine dezvoltate. Pentru cei care habar nu au ce să aleagă, avem oricând la dispoziție butonul Recommended, însă posibilitățile de tweaking și materialele pentru asemenea activități hardcore sunt prea multe, prea variate și prea interesante pentru a lăsa alegerile pe seama AI-ului.

Control și alte elemente

În dulcele stil clasic al oricărui RPG, jocul începe cu o invazie a sătucului personajului principal, invazie pusă la cale de o gașcă jerpelită de Grey Dwarves. Sistemul de combat poate fi, ca de obicei, supus butonului de pause, iar diferitele acțiuni pe care le avem la dispoziție pot fi ușor setate atât pentru noi, cât și pentru companionii noștri. Variatele moduri ale camerei sunt din nou prezente și fac toată treaba mult mai ușoară, oferind în același timp, un feeling „cinematic” bătăliilor, iar noul mod static îți oferă posibilitatea tactică de a-ți organi-

Noile Prestige Classes în NWN 2:

Arcane Trickster

Ascuns la adăpostul umbrelor, Arcane Trickster-ul se folosește de toate abilitățile unui rogue pentru a-și înfrânge adversarii. Pe lângă gama completă de stealth, sneak attack, disarm traps și alte ghidușii din clasicul său repertoriu, trickster-ul a ajuns să învețe și să înțeleagă puterea arcană, folosind-o cu succes în bătălii. Rapid, mortal și invizibil.

Duellist

Hoții au învățat, în timp, să se bazeze nu doar pe posibilitățile de a-și imobiliza adversarul și de a-l lua prin surprindere, ci și pe lupta corp la corp și pe forța brută. O combinație interesantă de rogue și fighter, Duellist-ul se specializează atât pe mișcările rapide și neprevăzute, cât și pe diverse seturi de arme, pe care învață să le mânuiască cu succes pe câmpul de luptă.

Eldritch Knight

Acești teribili luptători, forțați în necontenite bătălii pe viață și pe moarte, au învățat, încet-încet, să se folosească de arta magiei. O combinație cât se poate de echilibrată între un fighter și un caster, Eldritch Knight-ul nu se sfiește să își abordeze adversarii în lupte mélé, în timp ce îi bombardează constant cu tot soiul de vrăji ofensive.

Frenzied Berseker

Numele său spune totul. Indivizi pentru care nu există altceva decât perpetua luptă pentru supraviețuire, bersekerii renunță la orice rămășiță de luciditate pentru a se deda trup și suflet adrenalinii din timpul bătăliilor. Abilitățile lor sunt, în ochii multora, curate nebunii, iar modul în care abordează orice luptă pare lipsit de calcul, însă un lucru e sigur: sunt eficienți.

Neverwinter Nine

Lordul Nasher este probabil una dintre figurile cele mai interesante (și de ce nu, cele mai importante) din universul lui **Neverwinter Nights**, drept pentru care securitatea sa a fost încredințată unui grup select de luptători, o trupă de bodyguardi personali numiți Neverwinter Nine. Nu este nici un secret pentru nimeni că aceștia s-ar sacrifica fără să clipească pentru stăpânul lor.

Shadow Thief of Amn

Un fel de War Priest, aflat în slujba zeității Amn, Shadow Thief-ul a învățat să se protejeze pe sine și pe cei din jurul său prin intermediul magiei defensive. Pe lângă aceasta, posedă abilități de luptă deosebit de puternice, putând face față oricui pe câmpul de luptă. Armele și magia se îmbină armonios în acest personaj hibrid ce va fi pe placul multora.





za grupul mai ușor pe câmpul de luptă, lucru extrem de util în bătăliile de anvergură. Controlul este simplu și clasic, fie folosindu-ne de eternul point-and-click, fie prin intermediul tastelor WSAD

(cel din urmă fiind, însă, în opinia multora, puțin cam prea sensibil în actualul stadiu de dezvoltare al jocului). O nouă versiune a meniului radial oferă acum o listă completă cu toate spell-urile afla-

te la dispoziția jucătorului și a camarazilor săi, fapt ce oferă o mai mare manevrabilitate unui party axat pe magie.

Jucătorii nu vor avea parte de cai sau alte animale de povară, după cum sperau cei mai entuziaști dintre noi, însă vor avea posibilitatea de a cuceri o întreagă fortăreață pe care ulterior o vor folosi ca centru de recrutare pentru tot soiul de soldăței, arcași și alți reprezentanți medievali ai legii, care o vor apăra până la moarte. Vom avea parte, se pare, și de bătălii „epice” (mă rog, epic la o scară rezonabilă pentru ca un RPG să nu se transforme peste noapte într-un RTS cu elemente de roleplay), asemănătoare cu cea din **Hordes of The Underdark**,

atunci când trebuie să protejăm Lith My'athar de invazia drow elfilor. Din cele spuse de producători și din cele văzute în diversele hands-on-uri, trailere și alte surse de informație, elementele respective vor oferi o variație bogată eternei teme RPG de party. Într-adevăr, pare interesant ca, din când în când, să mai luăm o pauză de la luptele tactice de grup mic și să conducem o întreagă armată de dwarfi, gnomi și elfi împotriva unor adversari de temut. Ce mai, Helm's Deep în miniatură!

Grafic? Contează?

Artiștii de la Obsidian au făcut o treabă grozavă cu **Neverwinter Nights 2**. Spre deosebire de



NE ÎNCINGEM LA o horă, tinerilor domni?



ÎȚI PLACE BRICEAGUL MEU? E epic, dom'le!



UN PALADIN NEÎNFRICAT și a sa spadă ruginită.



ARTIFICIILE au fost livrate special din Luskan.

prima parte, băieții au lucrat cu trudă și spor pentru a crea și mai multe environment-uri (atât de dungeon, cât și de exterior), iar la GCL producătorii au arătat cam ce poate engine-ul. În primul rând, jocul arată mult mai bine "live" decât o face în screenshot-uri și în trailere. Reflexiile real time ale apei sunt senzaționale – de exemplu, umbrele a doi copaci uriași reflectate într-un râu din apropiere au fost cum nu se poate mai realiste, dar și pline de un eye-candy ce te unge la suflet. La fel putem spune despre efectele de "căldură" prezente în multe dintre dungeon-urile jocului. Undeva, pe la sfârșitul prezentării de la Leipzig, au fost proiectate și două scene de combat; prima înfățișă o dom'șoară druid și al său party de camarazi înfruntând un boss și cohortele acestuia de răzvrătiți; în cea de-a doua, un mag și compania trebuiau să protejeze o fortăreață din calea unei

invazii inamice. Ambele episoade au făcut deliciul publicului, nu neapărat pentru sentimentul "epic" al bătăliilor sau pentru multitudinea de poligoane de pe ecran, ci pentru faptul că producătorii au pus foarte mult suflet în redarea unei lumi fantastice, pline de culoare, cu niște background-uri excelent realizate, în care până și cel mai mic bolovan participa, activ, la consolidarea feeling-ului. Efectele vrăjilor, flăcările, animațiile, toate acestea par a fi la locul lor și se potrivesc cu cadrul jocului cum nu se poate mai bine.

Pe final

Întrebați, la Leipzig, în ce stadiu se află momentan jocul, producătorii au declarat că s-a trecut deja la etapa de parcurgere extensivă a nivelurilor, pentru a repera și elimina diversele bug-uri și pentru a finisa diverse elemente ce au fost trecute din varii motive

cu vederea. Această afirmație nu poate decât să mă bucure, deoarece lui KOTOR 2, chiar dacă a fost un joc bun, îi lipsea nisaiva șlefuire în multe raioane de programing și design. Din păcate, nici acum nu știm prea multe despre povestea din spatele jocului, însă dacă scenariștii de la Obsidian sunt loviți de o inspira-

ție divină (din nefericire, nu Chris Avellone este responsabil peste acest aspect), pot acoperi absolut toate departamentele necesare unui RPG pentru a fi un succes. Sau, mă rog, un succes pentru comunitatea de RPG-iști.

GENERALU' RROMMEL

paul@pcgames.ro



Runaway 2: The Dream of the Turtle

Primul Runaway a fost unul dintre acele jocuri care fie îți plac la nebunie, fie le urăști din prima. În pofida viziunii ciudate a producătorilor și a bug-urilor de care suferea jocul, fanii adventure-ului l-au îndrăgit.

Acum a sosit timpul continuării.

Câteodată un lucru mărunț este de ajuns să dea peste cap întreaga viață a omului. Așa s-a întâmplat și cu Brian care era pe drumul său obișnuit spre facultatea Berkeley, când și-a dat seama că îi lipsește o carte. Rutina fiind întreruptă, eroul nostru s-a decis să se abată de la traseul său obișnuit pentru a se duce personal după cartea buclucășă. Pe drum însă s-a întâmplat un accident neprevăzut: i-a sărit în fața mașinii o tânără atrăgătoare, urmărită de niște băieți cu fețe deloc angelice. În drum spre spital, Brian și-a dat deja seama că ziua aceasta nu va fi ca și celelalte, dar încă nu bănuia că s-a

îmbarcat în aventura vieții sale. Fugind din calea gangsterilor care o urmăreau pe Gina, cei doi protagoniști au străbătut America în lung și în lat încercând să dea de un artefact misterios. Cu personaje viu colorate, locații distractive și sărite de pe fix, cu peripeții hazlii și gameplay clasic point-and-click, **Runaway: A Road Adventure**, a fost un discipol demn al primelor două episoade **Broken Sword**. Producătorii nu s-au așteptat probabil la succesul de care s-a bucurat jocul, iar fanii nu se așteptau la o continuare.

Testoase, dar nu pui de ninja

Acum Gina și Brian se întorc pentru a ne arăta un nou episod din relația lor mai mult decât pal-





pitantă. Îi regăsim pe cei doi, la bordul unui aeroplan în drum spre mica și exotica insulă Mala. Totul e ca în paradis: cerul albastru e brăzdat de pescărușii care își caută prada în apele de un turcoaz strălucitor. Cum ne-am obișnuit deja în jocurile de aventură, întotdeauna trebuie să existe un impediment. În cazul nostru aeroplanul e la un pas să se prăbușească în oceanul de dedesubt. Într-o încercare disperată, Gina și Brian părăsesc avionul. Purtați de parașute, ei aterizează pe insulă, pornind astfel din nou spre aventură, care de data aceasta îi va purta în jurul lumii.

Cu **Runaway 2**, cei de la Pendulo Studios readuc în scenă grafica de desene animate și umorul nu tocmai obișnuit prin care s-a remarcat și primul episod. Se vor întoarce deja bine cunoscutele personaje care se vor implica într-o poveste care dorește să surclaseze prima parte. Pe lângă elementele deja prezentate și de succes, producătorii încearcă noi îmbu-

nătățiri, respectiv introducerea unor elemente noi. Prima schimbare remarcabilă se referă la engine-ul jocului. Producătorii au îmbogățit motorul grafic original cu efecte de iluminare dinamice, efecte atmosferice, schimbări de perspectivă efectuate în timp real

ceea ce am putut vedea până acum, se pare că personajele 3D se integrează perfect în fundalurile 2D.

Scara pe care se va întinde aventura este mult mai mare. În loc de o singură țară (fie ea la fel de extinsă ca SUA), de data aceas-

evidente schimbări putând fi observate la Brian care arată acum mult mai solid. Dintre noile personaje, merită să fie amintită atractiva Lokelani, o actriță decăzută și ajunsă ospătară (se vede că a fost introdusă în joc pentru a-i face concurență Ginei). Se pare că nici al doilea episod nu va duce lipsă de personaje carismatice, bine conturate.

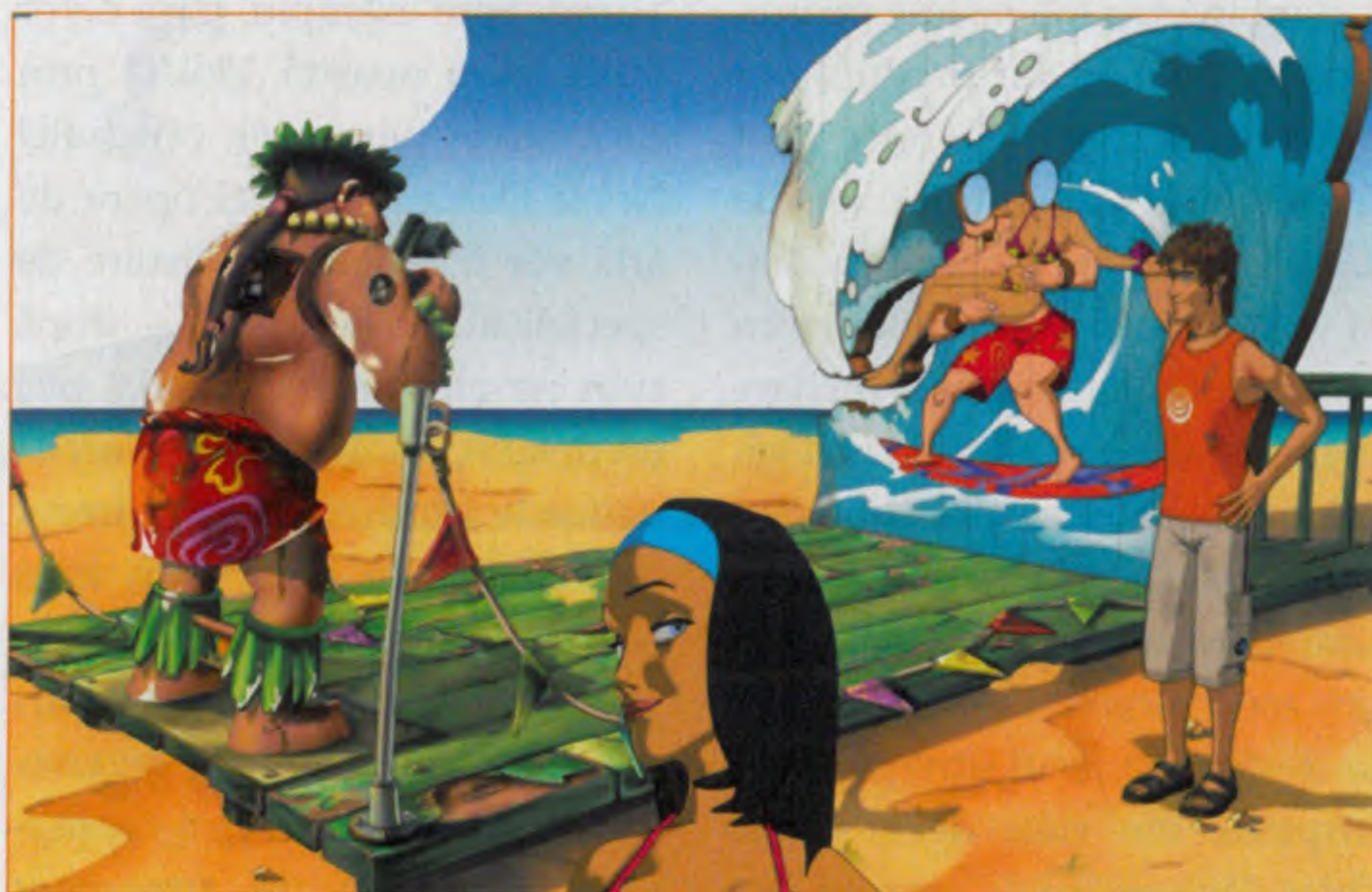
Pe locuri, fiți gata...

Un alt punct pe care vor să-l întărească producătorii sunt puzzle-urile. Din declarațiile de până acum, reiese însă că, deși acestea vor crește în număr, nu vor fi cu mult mai dificile decât ce am văzut până acum. Jocul vrea să prindă în plasă și începătorii genului, un motiv care îngrijorează veteranii genului. Elementele cheie necesare rezolvării puzzle-urilor rămân combinarea ingenioasă a obiectelor și vânarea indiciilor ascunse în dialogurile comice. **Runaway 2** nu va fi cu nimic mai greu decât jocul original (din păcate).

Per ansamblu, nu putem spune despre **The Dream of the Turtle** decât că este un proiect deosebit de promițător, un adventure de modă veche, cu mult umor și gameplay captivant. Cu puțin noroc, **Runaway 2** se poate dovedi a fi jocul de aventură al anului. În curând ar trebui să vedem cum au reușit producătorii să valorifice potențialul jocului.

CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro



și au adăugat sute de animații. Pe lângă efecte speciale, ne putem aștepta la o lume vie și detaliat zugrăvită, cu decoruri bogat animate. Pe baza a

ta vom călători în jurul globului vizitând mai multe locații exotice. Printre locurile prin care te vei aventura se numără coastele însorite ale Hawaii-ului și piscurile înzăpezite din Alaska. Producătorii promit peste 100 de locuri care să țină ocupați jucătorii.

Pe lângă Brian și Gina, vor apărea alte peste 30 de personaje, complet randate în 3D. În afară de protagoniști, se vor întoarce și alte fețe cunoscute, precum Joshua și Sushi. Personajele arată mai cizelat față de episodul precedent, cele mai



Producător: Replay Publisher: dtp Gen: Stealth Action Termen: trim. IV 2006



Sabotage

Ferice de voi, cei ce jinduiți după stealth shootere, căci a voastră este scena celui de-al doilea război mondial. Nici de această dată, nu veți intra în pielea vreunui asasin imberb sau a vreunui pescar meticulos, ci în pantalonașii mulați ai unei domnițe apetisante, pe numele ei Violette Summer, un agent special deosebit de periculos ce are de rezolvat numeroase misiuni în spatele frontului.

Ațiunea jocului este una extrem de simplă, chiar una clasică, aș putea spune. Vom avea de combinat bătălii intense în câmp deschis cu misiuni de gherilă, puzzle-uri provocatoare cu elemente de stealth; combinăm și

recombinăm până ne iese pe urechi. Nu de alta, dar producătorii încearcă să evite cu orice preț linearitatea. Ca în orice joc de acest gen, eroina noastră opulentă va fi nevoită să se infiltreze cu sârg în tot soiul de tabere militare inamice, să plaseze explozibil ici-colo în locațiile cele mai strategice cu putință și să-și elimine adversarii în cel mai rapid și mai silențios mod posibil. Locațiile în care se desfășoară jocul sunt puternic inspirate din viața de zi cu zi, chiar dacă misiunile propriu-zise sunt fictive. Producătorii încearcă astfel să facă o mică infuzie de realism și autenticitate, provocările urmând a oferi jucătorului un background istoric cât se poate de

acurat. Spre exemplu, pașii o vor purta pe a noastră Violetă prin coridoarele pioase ale catedralei Notre Dame, ale cărei opere de artă vor fi redată cu dăruire de specialiștii de la Replay – după cum ne mărturisesc aceștia, nici un detaliu, oricât de mic, al acelei perioade istorice, nu va fi trecut cu vederea. În plus, vom avea ocazia să îmbunătățim abilitățile și echipamentul Violetei pe parcursul jocului cu ajutorul diverselor obiecte colectibile ce îi vor permite accesul la un armament superior sau îi vor boosta caracteristicile de bază.

Personajul lui Violette Summer a fost, și el, influențat de echivalentul său istoric, luptătoarea în

Rezistența Franceză, Violette Szabo (al cărei nume mă face să o suspectez de origini nițel mai... panonice) care a dus la bun sfârșit o serie de misiuni periculoase pentru Marea Britanie, înainte de a fi capturată și executată cu sânge rece în lagărul de concentrare de la Ravensbrueck. A fost, se pare, prima femeie din istoria zbuciumată a Europei care să primească, post-mortem, medalii onorifice de calibrul King George's Cross sau ceva mai latină Croix de la Guerre.

Jocul va fi publicat de dtp pentru PC undeva la sfârșitul anului curent.

GENERALU' RROMMEL
paul@pcgames.ro



Producător: KievGames Publisher: Deep Silver Gen: RPG Termen: trim. IV 2006

Silverfall

Silverfall... un întreg univers populat de goblini, oameni, căpcăuni și alte creaturi fantastice care nu bănuiesc nimic despre pericolul care planează deasupra capului lor. Întreaga lume se află la un pas de colaps, fiind nevoie din nou de o mână de aventurieri care să pună lucrurile la locul lor. Cei de la KievGames te invită să fii eroul celui mai nou hack'n'slash cu ambiții de a-l detrona pe **Diablo** de pe imaginarul jilț al action RPG-urilor.

Lumea jocului este guvernată din străvechi timpuri de generații de magicieni a căror putere a fost de necontestat. Acum însă, goblinii care se ocupau de ceva timp cu științele exacte au inventat numeroase mașinării care exploatează capacitățile motoarelor cu aburi, punând în pericol puterea magilor. Cu ordinea politică destabilizată peste noapte, sfârșitul ierarhiei consacrate și a ordinii pare inevitabil.

Conflictul care reprezintă punctul de pornire al jocului, oferă numeroase idei cu care producătorii pot jongla. După crearea personajului, care decurge în buna manieră a tuturor RPG-urilor, pornești la aventură dintr-unul din orașele aflate încă sub conducerea magilor. Mai încolo însă, pe parcursul jocului va trebui să ieși numeroase alegeri de ordin moral care vor determina de partea căreia facțiuni îți vei continua lupta. În funcție de loialitatea ta față de grupurile din joc, vor varia quest-urile care îți vor fi încredințate, respectiv deznodământul jocului. Alegerile pe care le vei face vor avea consecințe practice și asupra gameplay-ului. Jucătorii care aleg magia și implicit se apropie de misterele naturii, vor putea apela la ajutorul animalelor, or chiar ei se vor putea trans-

forma în creaturi mitice, precum vârcolacii. Cei care preferă tehnologia vor putea apela la un întreg arsenal de arme de foc și de explozibil. Skill-urile de care te vei putea folosi se vor împărți în cinci grupe, fiecare cu propriul arbore de dezvoltare. Vor exista diferențe și la nivel rasial, chiar dacă producătorii încearcă să păstreze un echilibru între personaje. Goblinii, de exemplu, vor avea un avantaj în arta comerțului, iar oamenii se vor pricepe din start mai bine la secretele arcanе. Sistemul magic se va baza pe vrăji aparținând diferitelor clase: albă, elementală și variante ale magiei negre. Indiferent dacă alegi calea confruntărilor directe (arme mēlée, ranged sau gadget-uri tehnologice) ori misterele vrăjitoriei, va trebui să alegi foarte bine în ce îți vei investi punctele de experiență. Nu există rețete prescrise, ci o mare varietate de build-uri unice.

Nu va lipsi nici partea de multiplayer care, în afară de clasicul mod *pvp* în care se vor confrunta două echipe de eroi, va oferi și un mod *cooperativ* pentru cei dornici să parcurgă jocul împreună cu prietenii. Dacă preferi însă single-player-ul, va trebui să ai grijă de relația ta cu companionii care ți se alătură pe drum. Simpatia sau antipatia lor față de tine le determină eficiența și loialitatea în luptă. Pe parcursul celor 25 ore de joc, la care se adaugă timpul necesar parcurgerii misiunilor secundare, vei avea destul timp pentru viața socială.

Încă vreo câteva nopți de somn și vise eroice și vom putea înlocui grafica încetoșată a viselor cu soluțiile vizuale ale lui **Silverfall**, mult mai clare și mai distincte.

CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro



Scarface: The World Is Yours

Încă un joc ce o dă pe brazdă cu inefabilul model GTA. Și dacă maștrii incontestabili ai francizelor, EA, iau un film blockbuster și îl învârt până scot un joc (chiar foarte bun, părerea mea, efectiv, jur!) care să prindă la public, **de ce să nu încerce și Vivendi aceeași rețetă cu ajutorul mânușelor dibace ale celor de la Radical Entertainment?**

Capodopera cinematografică din anul 1983 (cu Al Pacino și Michelle Pfeiffer în rolurile principale) îl prezintă pe Tony Montana, unul dintre cei mai furioși gangsteri de prin acea vreme și ne indică o cale nu tocmai ușoară pentru a atinge visul american. De la un simplu imigrant cubanez până la un lord al crimei e cale doar de câțiva ani, și multe cadavre lăsate în urma ta.

Die hard, sau harder?

Tony Montana moare la sfârșitul filmului. Povestea unui mare gangster ia sfârșit. Dar cei de la Radical Entertainment vor să schimbe acest lucru. Firul epic alterează povestea de bază, punându-ne în pantofii lui Tony, dar dintr-o altă perspectivă. Ce e nou? Păi, Tony, după masacrul din vila sa, se hotărăște să nu facă negoț de orturi cu popa și să revin-

nă ca Bruce Willis, gata de acțiune. Așa că, depozitat de tot ce avea, el trebuie să își reconstruiască imperiul, fărâma cu fărâma. Povestea noastră începe cu un Tony extrem de nervos, ieșind pe porțile vilei sale, cu o porție zdravănă de răzbunare. Iar de aici, ce ne rezervă jocul în sine? **Scarface** se dorește a fi un third person action umplut până la refuz cu adrenalină. Vă avertizez de pe acum că jocul este 18+, iar când spun 18+, nu mă refer doar la violența ce se află la casa ei, ci și limbajul extrem de dur. Ca un exemplu minor, aș dori să relev o

idee apărută în joc. Dacă ne vom da obștescul sfârșit, în loc de eternul mesaj de "game over", noi vom vedea un Tony lat pe podea, iar mai jos un nu prea subtil mesaj ce spune "you f***ed up". Acesta este doar un exemplu singular și, după cum spuneam, minor. Dar hai să intrăm mai cu amănuntul în joc. Pe lângă tonele de arme și kilotonele de cadavre ce le vom crea cu ajutorul lor, în acest third person action, mai avem un special ability de toată frumusețea. Dacă în unele jocuri, oamenii dețin "mana", iar în altele "energy", Tony Montana va deține





"balls", iar aici nu mă refer deloc la mingile de joc din diferitele sporturi existente pe planetă. Cu cât omorăm mai mulți oameni, cu atât ne va crește... masculinitatea, dacă pot să îi spun așa, fără să atrag cenzura asupra capului meu. Iar când această... masculinitate... este la maxim, intrăm într-o frenezie de viking autentic, iar personajul nostru își va putea lăsa adversarii la pământ într-un mod extrem de barbar, el recuperându-și health de la fiecare adversar fără puls rămas în urma lui. Normal că vom bate, arunca în aer (sau apă) tot ce ne stă în cale, dar, dacă suntem mai pacifiști de felul nostru, putem să obținem tot ceea ce dorim prin diplomatie. Adică, prin minciuni, prin promisiuni, prin a ne impresiona partenerul de conversație și, de ce nu, a-l înjura și a-l intimida cu un patos de habitant al periferiei capitalei noastre. Una din cele mai mari promisiuni ale producătorilor rămâne în schimb suprafața de joc. Miami, împreună cu insulele din vecini ar trebui să ne fie accesibile fără absolut nici un timp de loading, spunându-ni-se despre ele că nu vor avea limite. (n.e. ne vom contopi cu orizontul oare?)

"You're just a copy of an imitation" - Brian Warner

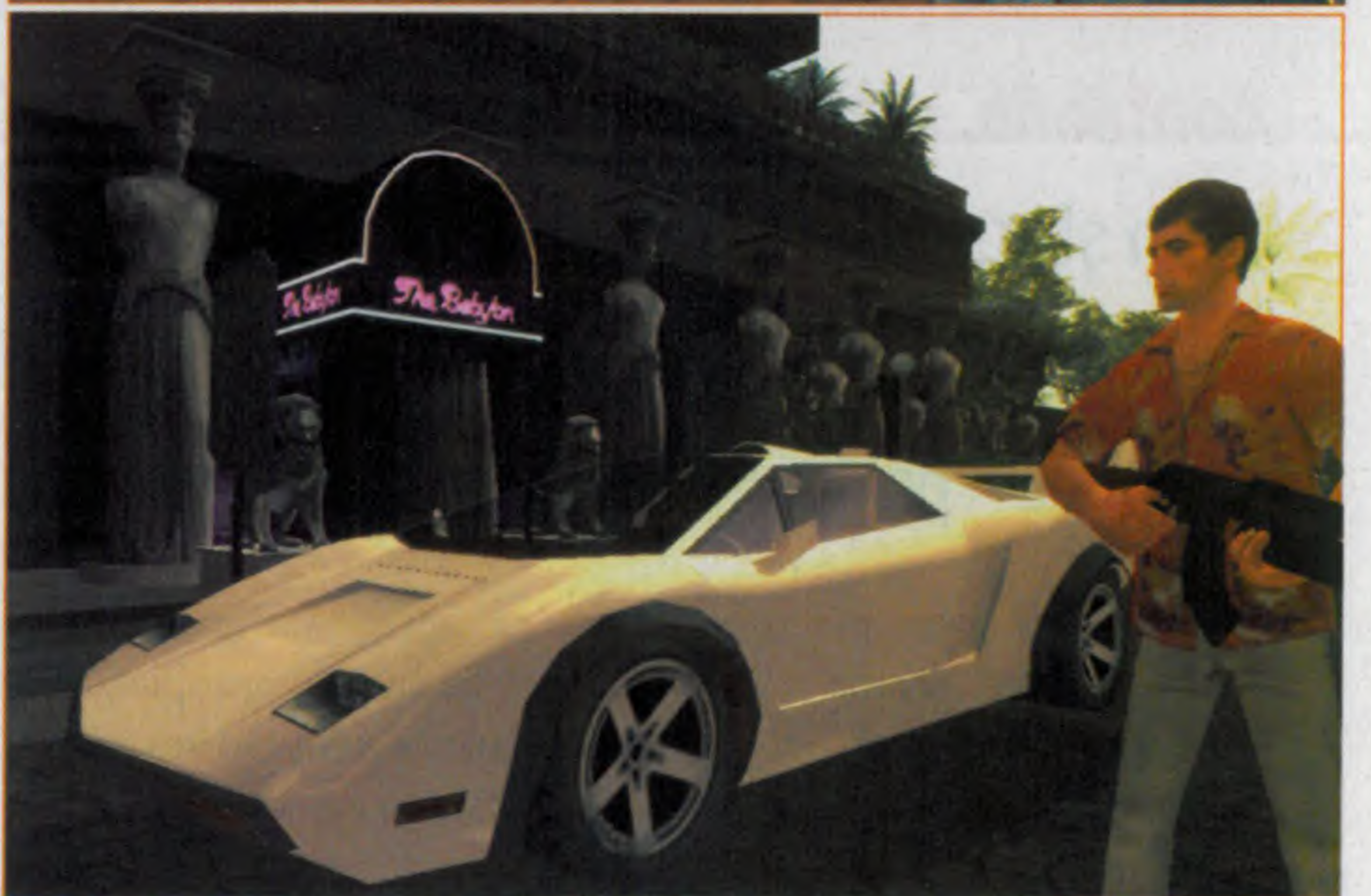
Multe se vehiculează despre acest joc. Cine copiază pe cine? Cine se inspiră după cine? Comparații aiurea între jocuri și filme, și așa mai departe. Da, GTA a fost primul care a abordat acest

stil de joc, nici un dubiu în privința asta. Iar dacă acest stil a prins, și prinde în continuare la public, nu văd de ce ar trebui să blamez producătorii de jocuri pentru așa ceva. Într-adevăr, Scarface, este un răspuns, mai mult sau mai subtil la The Godfather. Dar nici aici, noi, ca simpli jucători nu trebuie să hulim industria de jocuri. Este pur și simplu concurență. Nu văd de ce atât de mulți oameni (a se citi "copii") se ceartă între ei ca să își demonstreze unul altuia, care este mai original. Singurul lucru într-adevăr negativ pe care doresc să îl arăt lumii este că jocul s-a denaturat prea mult. Ce rost are să cumperi licența (și vocea lui Pacino), dacă nu te folosești deloc de ea, ci pornești cu totul o altă aventură. Vă reamintesc că nu doar Pacino a făcut deliciul filmului. O puzderie de alte personaje au fost elemente ce au încheiat Scarface într-un tot unitar, într-un film complet. Ei, aceste personaje au cam dispărut, deci sincer nu știu ce rămâne pentru versiunea finală a acestui joc. Iar în încheiere, doresc să fac o precizare de rigoare pentru cei încă se mai ceartă asupra originalității acestor tipuri de jocuri. Nu jocul Scarface este o clonă după jocul GTA. Ci jocul GTA (și aici mă refer la Vice City) este o clonă ieftină după filmul Scarface, copiind cam tot ce se putea copia dintr-un film.

Oricum, până apare jocul, vă recomand să revedeți filmul. O doză de Pacino nu strică nimănui.

SOLDATU' ȘEIC

Remus



Producător: GSC Gameworld Publisher: THQ Gen: FPS Termen: Trim. I 2007



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

După atâția ani de așteptare, mulți amatori de bârfe și amuzament ludic au ajuns să confunde, mai în glumă, mai în serios, S.T.A.L.K.E.R. cu Duke Nukem Forever. Alții s-au cam șters la botic și nu mai așteaptă mare lucru din ograda celor de la GSC, considerând perpetuele amânări și repetatele schimbări de direcție în fizica jocului fie o lipsă acută de profesionalism, fie pur și simplu o lipsă a unui concept bine conturat al jocului.

Chiar dacă și noi mai glumim pe seama lui, S.T.A.L.K.E.R., el porcește de câținel, dar sigur, spre un stadiu final de producție. Nu spunem că acest stadiu s-ar afla undeva în viitorul apropiat, însă schimbări și evoluții în infrastructura FPS-ului se văd cu ochiul liber, la fiecare update. Unele sunt

bune, altele sunt rele, unele sunt trend-uri inspirate poate prea mult din conceptele fluierate prin birourile de marketing, altele sunt idei excepționale care, implementate cum scrie la carte, ar avea șansa să revoluționeze nișel genul. Rămâne de văzut ce ne rezervă viitorul...

Pentru cei peste care negura Alzheimer-ului a început să apună, țin să amintesc că acțiunea din S.T.A.L.K.E.R. se desfășoară pe o suprafață de 15 per 30 km², zonă ce include rămășițele radiate ale reactorului nuclear de la Cernobâl. Știți voi, motivul pentru care, prin 1986, părinții, doctorii, asistentele medicale de la școală și surioarele mai mici ale

acestora ne îndopau până la refuz cu iodură de potasiu. Câte una pe zi. Cum eu, contrar explicațiilor binevoitoare ale celor implicați, credeam cu tărie că sunt bomboanele de peste hotare, obișnuiam să mai fur și de la colegi. Probabil așa mi se explică starea psihică destul de precară. Și probabil așa se explică de ce fratele Ciprian mă îndrumă, cu grijă părintească, spre Spitalul 6, care-i sus, pe deal. Zona Cernobâlului, răvășită de respectiva explozie nucleară, nu este decât un câmp sterp, unde armele sunt extrem de puține, iar muniția și mai puțină. Dacă adăugăm turme de monștri mutanți ale căror apucături rivalizează cu cele ale animalelor de la emisiuni-



le românești de divertisment, tot soiul de „pungi” mortale de radiație, plus o sumedenie de indivizi dubioși care încearcă să fure orice obiect de valoare care mai poate fi găsit prin zonă, avem tabloul complet al atmosferei din **S.T.A.L.K.E.R.** Recent, diverse grupuri de presă au avut fericita ocazie să arunce o privire proaspătă peste joc, fiindu-le puse la dispoziție o serie de misiuni de suprafață, precum și niscaiva gameplay de interior/subteran, cu emfază pe noutățile prezente în AI. Pe parcursul jocului, pentru a reuși să recuperezi prețioasele artefacte răspândite pe hartă, vei fi nevoit, nu de puține ori, să te aliezi cu alți mercenari asemenea ție. Evident, asemenea alianțe nu pot decât să-ți ușureze, aparent, situația, însă producătorii au introdus un adevărat concept de mini-societate în universul **S.T.A.L.K.E.R.**, cu diverse grupuri de scavangers, fie aflate în conflict, fie aliate, fie într-o anumită ierarhie. Așadar, fiecare decizie pe care o luăm ar trebui (și accentuez „ar trebui”) să influențeze gameplay-ul și finalul acțiunilor noastre. Spre exemplu, gudurărea scârbavnică pe lângă gruparea „Steaua” îți poate face serioase probleme cu gruparea „Dinamo”. Și cum orice asemenea probleme se pot rezolva într-un mod cum nu se mai poate de pașnic, apelând la armamentul din dotare și măcelărindu-ți cu un calm

de stoic adversarii, GSC ne-a prezentat un asemenea conflict în toată splendoarea sa. În mod ciudat, aceste confruntări se desfășoară mai degrabă după scenariile pe care le întâlnim în shooterele tactice, decât după clasicul mod de run-and-gun la care ne-am fi așteptat. Producătorii ne asigură că fac tot ce pot pentru a transforma adversarii de pe câmpul de luptă în adevărate provocări strategice și tactice. Inamicii vor căuta și se vor folosi de cele mai bune ascunzișuri pentru a se face nevăzuți și pentru a te măcina de la distanță, drept care prezența unui sniper scope atașat pe pușca ta cea de toate zilele îți va mări simțitor șansele de supraviețuire pe iradiatul teritoriu al Ucrainei. În cazul de față, scavangerii cu care eram aliați trăgeau focuri de acoperire, în timp ce personajul nostru își căuta pozițiile optime pentru a-și elimina adversarii, aceștia de pe urmă folosind interesante manevre tactice pentru a obține avantaj pozițional. După cum am văzut, nimeni nu este invincibil și, la cea mai mică greșală, capetele încep să cadă de ambele părți. Cum zona în care se desfășoară acțiunea nu este tocmai Supermarketul Real, de unde să achiziționezi gumă de mestecat, farfurii de plastic sau detergent de toaletă, vom fi nevoiți să cotrobăim prin rămășițele cadavrelor, fie ele inamice sau nu, pentru a recupera muniția, first



aid kits sau, de ce nu, arme noi. Inventarul pe care îl avem la dispoziție are o anumită dimensiune și este limitat de strength-ul personajului, drept pentru care trebuie să alegem cu grijă ce luăm cu noi mai departe și ce lăsăm pradă celorlalți mercenari.

Ultimele impresii pe care ni le-am format cu privire la **S.T.A.L.K.E.R.** nu pot fi, bineînțe-

les, complete. AI-ul pare a deveni din ce în ce mai finisat (cel puțin, față de versiunile precedente de alpha), iar producătorii s-au sfiit să pună acest lucru în evidență. Oricum, mai avem de așteptat mult până acest FPS ne va onora cu prezența sa monumentală.

GENERALU' RROMMEL

paul@pcgames.ro



Producător: Blue Byte Publisher: Ubisoft Gen: RTS Termen: 23 oct. 2006



Stronghold: Legends

Firefly Studios ne învață încă din anul 2002 cum să facem management-ul propriului castel cu o fervoare rar întâlnită. **În anul de grație 2006, ei s-au hotărât să se îmbrace în haină 3D (ținută obligatorie dacă vrei să ieși în evidență) și să ne pună în brațe o nouă aventură.** De data aceasta, cu surprize noi.

Incursiunile în lumi legendare nu mai reprezintă ceva nou în lumea gaming-ului. De exemplu, te sui pe cal și-ți cucerești adversarul cu fle-rul medieval de rigoare, obținând victorie după victorie în dulcele stil clasic. Dar ce te faci când te trezești pe teritoriul adversarului și, în loc de armate furioase, dai nas în nas cu o cohortă de dragoni de zece ori mai furioși?

Tepeș doamne, bine ai revenit!

Cei ce au devorat seria **Stronghold** sau măcar unul din cele două jocuri apărute până acum, vor avea o surpriză când vor pune mâna pe a treia parte a francizei,

dacă îmi permiteți să îi spun așa. Plăcută sau neplăcută, vom vedea din reacțiile fanilor care vor pune mâna pe versiunea finală. Care-i surpriza? Introducerea elementelor fantasy, fraților! Iar când spun fantasy, nu mă refer doar la copii infidele ale elementelor ce l-au făcut pe Tolkien faimos, ci la o groază de unități extrase dintr-o mulțime de culturi și mitologii. Tutorialul pus la dispoziție oferă o reîmprospătare a memoriei cu elementele cheie ce țin de **Stronghold** și de lumea lui. Misiunea skirmish oferită de demo relevă câteva chestioare interesante despre joc. Numărul unităților a crescut de 4 ori față de **Stronghold**-ul prece-



dent, la fel, harta care s-a dublat față de cea cu care ne-am obișnuit până acum. Vom avea de a face cu dwarfi din ținuturile de gheață, urși polari, vampiri, vrăjitoare și așa mai departe. Cea mai importantă unitate este dragonul. Acesta va fi unul diferit pentru fiecare din liderii campaniei. Dragonul poate nimici o puzderie de unități într-o clipită, fiind de departe cea mai babană creatură a jocului. Datorită forței sale, el va fi extrem de scump de recrutat, dar, asemenea altor eroi speciali din joc, nu va muri definitiv în timpul unei lupte. Când va fi prea rănit de armata adversă, el se va retrage, iar după un timp, va reveni revitalizat pe câmpul de luptă.

Pe lângă rolul nostru de a ne clădi un castel vrednic de numele Bran-ului, mai avem plăcuta și sângeroasă datorie de a ne nimici adversarii cu cele mai artistice metode medievale posibile. De ce am amintit de castelul Bran? Pentru că ne așteaptă un fir epic clădit pe trei campanii variate, una dintre acestea avându-l drept protagonist pe Vlad Țepeș. Vom fi

purtați din Anglia regelui Arthur până în ținuturile înghețate ale Norvegiei, sub egida eroului nordic Siegfried, pentru ca, în final, să ajungem vii și nevătămați în spațiul carpato-danubiano-pontic, conduși de nimeni altul decât Vlad Țepeș ("Vlad the Impaler"). Sângele meu o ia din loc cu o viteză greu de măsurat la auzul acestor vorbe din partea celor de la Firefly. Și cred că orice "frate", sensibil la numele Miorița, va fi încântat de această veste. Cu toata onesitatea spun că abia aștept să apară versiunea finală ca să joc acea campanie și să car deasupra mea portretul mustăcios al lui Țepeș (sper ca adversarii mei să fie turcii, de dragul verosimilității istorice).

Strategie aproape nouă cu miros de déjà-vu

A doua schimbare majoră în gameplay, pe lângă cohorta de creaturi mitice, o constituie utilizarea magiilor. Logic, acestea vor avea un cooldown mai consistent, ca să nu strice plăcerea jocului sau să-l facă prea simplu. Ele sunt valabile sub forma unor puteri

supranaturale deținute de fiecare erou. Fulgere, furtuni de foc și alte minunății ne vor ajuta să scăpăm de adversarul nostru, într-un mod cât mai sângeros cu putință. Oare acestea nu vă aduc aminte de vremurile în care l-ați controlat pe Gandalf de unul singur împotriva a douăzeci de Uruk-hai? Eu mă prefac că nu văd asemănarea și trec mai departe. Pe lângă toate aceste "îmbunătățiri", producătorii promet să nu denatureze acel element ce a făcut deliciul seriei **Stronghold**. Adică, înălțăm un castel, îl apărăm de adversari, ne fericim țărani și ne echipăm sol-

dații, ca să fie gata să înlăture orice primejdie ce ar putea să se abată asupra zidurilor care înconjoară mica noastră bucată de civilizație. Din versiunea demo grafica arată destul de îngrijită... în meniu. Tind să cred că se puteau face totuși mai multe îmbunătățiri.

Aștept cu su-fletul la gură versiunea finală, îm-preună cu campania lui Vlad Țepeș. Eh, puteți să-mi spuneți vi-sător, dar de la publicarea acestor vești de către Firefly, doar la țepe (de lemn, nu de bani) mă gândesc.

SOLDATU' ȘEIC

Remus



Producător: Starbreeze Studios Publisher: 2K Games Gen: FPS Temen: trim. I 2007



The Darkness

După ce au stârnit excitarea fepesiștilor cu musculosul **Chronicles of Riddick**, suedeji de la Starbreeze Studios prestează acum intens la o adaptare a benzilor desenate **The Darkness**, a cărei apariție este prevăzută pentru primul trimestru al anului 2007, pe PS3 și X360. Ambițiosul titlu a fost prezentat la GC, la standul publisher-ului 2K

Games. Cum suntem aproape siguri că titlul va fi anunțat și pentru PC, ia să vedem cum vom bâjbâi noi prin întunericul ăsta.

The Darkness te pune în pielea lui Jackie Estacado, membru cu drepturi depline al Mafiei, care va fi posedat de puterile îngrozitoare ale Întunericului, ca urmare a primei sale morți, survenită taman în ziua în care tânărul

împlinea 21 ani și, mai mult ca sigur, vroia să epateze o fată într-o pițerie de cartier. Cum spune și titlul, întunericul va juca un rol important, pentru că din acesta își va trage puterea eroul nostru. De notat că jocul se bucură de sprijinul lui Paul Jenkins, unul dintre scenariștii benzii desenate, și că atmosfera ni se promite că va fi respectată la o scară de 1:1. Din cele două niveluri prezentate la GC, reținem o scenarizare excelentă, atât ca efecte vizuale cât și sonore. Secvența introductivă este uimitoare: ești plasat exact în ziua aniversării, undeva în spatele mașinii confracților tăi mafioți, într-o cursă nebună în care te urmărește poliția prin niște tune-uri. Chiar dacă nu faci mare lucru, în afară să-ți întorci capul și să mai tragi din când în când câteva focuri de shotgun, cât să nu se răcească atmosfera, descoperi sistemul Vocab, care este un procedeu de motion capture ce reține toate performanțele actorului, inclusiv vocea. Veridic rău, jocul!

Cel de-al doilea nivel te pune în fața unei situații cam delicate, fiind în luptă cu poliția care ia cu asalt clădirea în care s-a ascuns eroul nostru. Dotat cu câte o pușcă automată în fiecare mână, Jackie țintește răbdător sursele de lumină și aruncă toată încăperea în întuneric. Imediat, energia malefică este pompată în corpul

lui și se materializează prin capete de șerpi și alte efecte vizuale plăcute ochiului. Ca să se apere, omul nostru poate invoca diferite creaturi diabolice, între care una cu tentacule imense, cu ajutorul cărora aruncă mașinile și containerele prost plasate peste nenorociții care se află prin preajmă. Scena degajă o impresie de forță brută. Mmm, un dram de rafinament într-o lume brutală, totuși. Acțiunea este ambientată de o muzică cu tentă rock, care dă ritm fazelor de luptă. Se simte că s-a lucrat la atmosferă, dar și la realizarea grafică și la fizica jocului, efecte vizuale și imersiunea audio. Am văzut câteva scăderi îngrijorătoare de frame rate, coliziuni încă neoptimizate, mai ales în momentele aruncării vehiculelor cu tentaculul. Toate aceste neajunsuri se pot rezolva până la apariția jocului. Mai rămân câteva semne de întrebare la capitolul calității designului de nivel și la linearitatea sau non linearitatea acțiunii în care ne vom încinge, dat fiind că vom avea un sistem de hub central și o durată de viață superioară lui Riddick, din moment ce ni se anunță între 10 și 15 ore de joc. **The Darkness** ar trebui să apară în primul trimestru al anului 2007 pe X360 și PS3.

MAREȘALU' PUTAIN

cipri@pcgames.ro



Producător: Relic Publisher: THQ Gen: RTS Termen: 9 octombrie 2006



W40K: Dawn Of War: Dark Crusade

Cred că am fost un adevărat Nostradamus atunci când, la apariția superbului **Dawn of War**, foarte multă lume deja familiarizată cu acest univers fantastic bocea ca pișcată de funduleț din cauza puținelor rase prezente în joc. Răbdare, dragii mei, am zis, Relic nu e o companie care să lase lucrurile neterminate. Primul add-on a fost **Winter Assault** și ne-a fericit cu o nouă rasă, The Imperial Guard, precum și cu o nouă campanie singleplayer pentru a potoli setea celor sătui de eternele confruntări online. **Dark Crusade**, un expansion ce urmează să apară, dacă toate lucrurile merg bine, pe data de 9 octombrie 2006, dorește nu doar a îmbogăți jocul cu încă două noi rase (pentru a ajunge la un plăcut și promițător număr de șapte), ci și cu o campanie strategică singleplayer ce se bucură de un final open-ended, opțiuni de customizare a eroilor, precum și multe, multe altele. Pe scurt, cei de la Relic doresc să facă „cel mai bun expansion pack ce a fost scos vreodată pe piață”.

Cât despre cele două rase, vom avea parte de Necrons, o rasă aflată în perpetuă hibernare de mai bine de 60 de milioane de ani (și care, vă dați seama, sunt cam... morți) și de Tau, o facțiune care, conform mitologiei **Warhammer**, este echivalentul băieților cu bun simț, băieți ce își primesc aliații cu brațele deschise și care își macină cu ferocitate adversarii, atunci când aceasta este singura opțiune. La capitolul unități și strategii, avantajul Necros va consta în unitățile extraordinar de puternice, care posedă abilitatea unică de a se ridica din morți, după ce au fost împrăștiate în cele patru vânturi. Pare o nație invincibilă, ce-i drept, însă dezavantajul lor va consta în viteza lentă cu care se deplasează pe suprafața hărții. Necron Warriors, infanteria de bază a armatei, Wraiths, unități zburătoare, Scarabs, gândăcei supărători ce atacă în cohorte nenumărate, toți acești combatanți feroce, conduși în inima conflictului de un Necron Lord, sunt doar câteva din elementele cu care această

nouă rasă își va provoca adversarii. De cealaltă parte, Tau sunt caracterizați prin cei mai buni sharpshooteri din joc. Clasică infanterie, Fire Warriors, poartă mereu un soi de costum high-tech, sunt devastatori atunci când vine vorba de lupta la distanță, însă devin neajutorați în confruntările mélé. Tau Commander-ul e un exemplu perfect al tehnologiei

avansate Tau, fiind o adevărată mașinărie de ucis, dotată cu lansatoare de rachete, plasma rifles, un jetpack pentru mobilitate și alte gadget-uri neprietenoase.

După cum vedeți, **Dark Crusade** promite multe. Personal, îl aștept cu un interes deosebit.

GENERALU' RROMMEL

paul@pcgames.ro





COMPANY of HEROES



Ca să vezi, transhumez și eu dintr-o scurtă vacanță, ca tot omu' lucrativ care se bucură de roadele capitalismului sălbatic și, **imediat ce pun, cu o disponibilitate de bordel, piciorul în redacție aud „grenaaade!”, „run, Forest, run!”, „Fur unsere Fatherland” și alte asemenea îndemnuri pionierești.** E clar, gata cu vacanța, datoria față de patrie urlă după mine!

Ce-o fi cu toată sălbăticia asta eroică? Ce-o fi cu strigătele astea de Private Ryan nesalvat? Ho, că nu dă buzna Band of Brothers! Arunc o privire scurtă pe ecranul monitorului meu, în fața căruia stă Paul, încruntat de concentrat. Bătălia e în toi: tancurile smulg bucăți de garduri, fragmente de case explodează în toate direcțiile sub tirul tunurilor, proiectilul unei bazooka izbește un perete în spatele căruia se află un cuib de MG german, infanteria aleargă în toate

părțile, din stânga se aude sunele înfundat al unui aruncător de '82 mm, un tanc se prăjește sub tirul unui lansator de flăcări... Se lasă o liniște de mormânt: tocmai am asistat la bătălia de la Carentan pe care colegul meu, istovit ca după o noapte de chef, a câștigat-o eroic, cu prețul multor vieți virtuale și pahare reale. Aaa, da, un fulger al amintirii îmi luminează mintea odihnită: **Company of Heroes**, numai așa poate fi! Dintr-o dată, vacanța consumată primește statut de permisie, cal-

culatorul meu redevine calculatorul meu și îi dau lui Paul frățescul „pe loc repaus” de la controlul acestuia cât ai zice „pește”. Caut repede fișa jocului, că doar trebuie să-mi reîmprospătez memoria. Jurnalul de front îmi dezvăluie că, odată ce THQ a stabilit ordinea de zi pentru **CoH**, un studio achiziționat recent, Relic Entertainment (ehm, **Warhammer 40K**, **Homeworld**... jocuri necunoscute, nu?) s-a pus la jugul dezvoltării jocului. Eh, treaba-i groasă rău (de aia îmi călărea Paul

obiectul muncii)! **Company of Heroes** a fost declarat jocul ultimului E3, primind câteva premii drept recunoștință. E clar, din partea unor guru ai strategiei în timp real cum sunt Relic, mă aștept oricând să văd mai mult decât niște concepte protocronice de strategie pentru PC.

După cinci minute de joc sunt adâncit total în atmosfera pe cât de binecunoscută, pe atât de proaspătă a celui de-al doilea război mondial. Încă cinci minute și simt că am prins un iepure cât



IA LEGUMA, NEAMULEEE! Roșii coapte și frumoase! Castraveciori buni de compot! 🍅

China: jocul nu este un RTS tradițional, așa cum cunoaștem genul, ci mai degrabă un action tactic, în care controlezi destinele militare ale Able Company. Simt miros de revoluție în RTS-urile WWII!

Ziua cea mai lungă

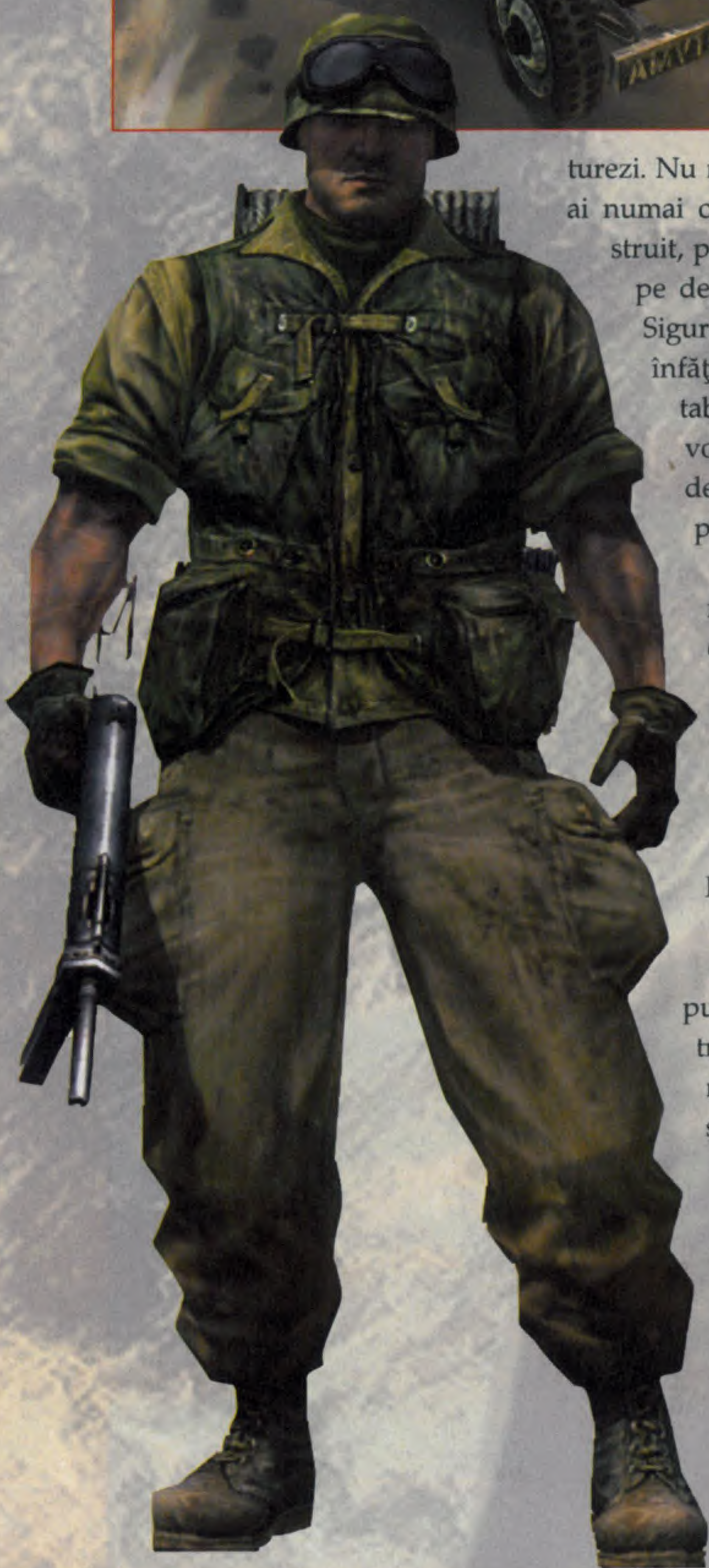
Company of Heroes te încorporează în cadrul fratern al Able Company, al cărei destin va fi al tău, de la debarcarea/măcel din Normandia la operațiunea de la Chambois, petrecută în august 1944. Cele 15 misiuni străbat un arc temporal redus, ceea ce mă duce cu gândul că Relic pregătește deja câteva add-on-uri, după modelul Warhammer 40K: Dawn of War. În termeni de timp de joc, titlul are longevitatea unui maestru Zen, cu un singleplayer scenarizat de-a dreptul cinematografic, ale cărui aparent puține misiuni pot dura foarte mult timp și un multi demential. Primul te trimite în sânul aliaților cu care vizitezi Franța, de la Omaha Beach la St. Lo, trecând prin Carentan, Cherbourg, Monteborug, Vierville sau Autry. Potrivit realității istorice, CoH aduce în prim plan infanteria sprijinită de blindate, așa că poți să uiți bătăliile navale sau aeriene, chiar dacă sprijinul aerian poate să-și facă apariția în teatrul operațiunilor. Campania singleplayer este bine urzită și bine pusă în scenă prin numeroase cinemati, pe cât de scurte pe atât de plăcute și eficiente, și îți oferă o varietate de situa-

ții. Capturarea și asigurarea zonelor, apărarea podurilor, distrugerea unei uzine de V2, capturarea unui port, realizarea de capete de pod, nimicirea coloanelor de blindate adverse, ambuscade, încercuirea cartierului general advers, toate acestea vor pot fi făcute cu ajutorul câtorva trupe sau prin crearea unei adevărate baze. Toate situațiile clasice unui gameplay RTS sunt alternate în cel mai natural mod posibil, dificultatea misiunii crește gradat, așa că nu ai nicio clipă impresia lăncedă de repetitivitate sau melanj plictisitor. Pe lângă obiectivele principale, pe care trebuie să le îndeplinești pentru a încheia misiunea, ai de completat și obiective secundare, care dau un imbold acțiunii, de exemplu, să ucizi un anumit număr de adversari, într-un anumit fel. La finalul glorios al misiunii, primești, după modelul clasic MoH medalii care îți pică bine după bătăliile date.

RTS action tactic?!

Păi, cum altfel? Nu tu țărani, pardon, răcani, nu tu clădiri de stocare a resurselor, nu tu extragere de resurse prin intermediul unei camionete putrede pe care scrie „Nimerește-mă, mă!”, nu tu tech three complex... Paradoxu-i, că toate componentele strategice sunt incluse în joc! Regăsești din start principiul cu care Relic a făcut din Warhammer 40K un joc original și de top: punctele de resurse pe care trebuie să le cap-





turezi. Nu mai ai treabă cu baza, ai numai câteva clădiri de construit, pe care le poți număra pe degetele de la o mână. Sigur că acestea își schimbă înfățișarea în funcție de tabără; dar, fie că este vorba despre Aliați sau de trupele Axei, principiul rămâne același.

Ca să dea un dinamism real acțiunii, esența jocului merge pe mâna principiiului capturării și controlării teritoriului, cu adăugarea câtorva subtilități, însă. Fiecare hartă este împărțită în zone în care se găsește câte un punct strategic. Există trei tipuri de puncte: manpower, munition și fuel. Fiecare teritoriu capturat îți dă un bonus de producție a resursei manpower, adică mâna de lucru pe care o folosești atât la ridicarea clădirilor cât și la producerea trupelor. Dar, ca să ai trupe avansate (în special blindate) ai

nevoie de carburant, o altă resursă a cărei aprovizionare se face numai prin capturarea anumitor puncte aflate pe câmpul de luptă. Numeroasele abilități speciale ale unităților (foc de baraj, fum, grenade) cer resursa muniție, a cărei recoltare se face exact ca la carburant. Jocul gestionează un concept de „actualizare” și, dacă adversarul îți capturează unul dintre teritorii, el taie totodată accesul la acel teritoriu aliat, așa că nu te aștepta ca zona să-ți mai furnizeze vreo resursă, chiar dacă ai capturat punctele de carburant și de muniție care zac acolo. Contingenta teritoriilor tale este deci primordială, obligându-te la securizarea mai multor zone, și nu doar a linei frontului.

O altă înrudire cu **Warhammer 40K** este gestionarea trupelor pe baza unui sistem de squad-uri. Altfel spus, cu excepția vehiculelor care se controlează fiecare în mod autonom, toate trupele sunt create și controlate pe grupuri. De exemplu, controlezi un squad de soldați, și nu pe fiecare soldat independent. Așa că, bye bye bara de viață a fiecărei unități, welcome bara de viață a întregului squad! În caz că unii membri mor inopinat, îi poți înlocui, dar numai dacă te afli în apropierea

HQ sau a unui vehicul specializat, Half-Track. În ceea ce privește unitățile, am mai spus-o, **Company of Heroes** nu vrea să declanșeze războiul total pe PC. Grosso modo, ai la dispoziție numai infanterie, blindate și niște artilerie. Cu toate acestea, opțiunile tactice sunt vaste, pentru că, în afară de grenade, mine și alte perfidii de-ale războiului, mai ai la dispoziție mitraliere grele, mortiere, sniperi și alte bucurii mai avansate cum sunt rangers, paratroopers sau volksgrenadiers. Spuneam la început că joci numai de partea Aliaților... dar asta se întâmplă în singleplayer, căci în multi poți trece și de partea forțelor Axei, unde ai o dezvoltare a bazei foarte diferită și unități suficient de variate ca să-ți ofere surprize plăcute.

Un dram de tactică

Prima poruncă pe frontul CoH este aceea de a NU da atacuri frontale. Întotdeauna trebuie să încerci să-ți flanchezi adversarul, să-l ataci pe unde nu se așteaptă, să-i arunci grenade, sticky mines, tot tacâmul explozibil în plină figură, după care să-ți pui trupele sub acoperire. Într-un cuvânt, trebuie să fii cât se poate de mobil, tot timpul. La fel ca în **Brothers in**



Arms, oamenii tăi pot profita de orice element de decor în scopul adăpostirii; un scut mic îți indică gradul de protecție pe care ți-l oferă respectivele adăposturi și toate îți sunt de real folos: o căpiță de fân, un tractor ruginit, un zid, o groapă, toate pot salva prețioasele vieți ale oamenilor tăi. Adversarul fiind perfid, nu suportă să vadă că te ascunzi, așa că așteaptă-te la lovituri de aruncătoare și la salturi în aer ale amărăților de infanteriști care ți se nimeresc în raza acestora. Un lucru este sigur: adversarul este departe de avea creierul unei găște sau de a fi idiotul de servi-

ciu din jocurile de strategie cu care ne-am obișnuit. Sigur, fiecare misiune este destul de scriptată. Înainte de a ocupa Carentan, de exemplu, toți oponentii sunt astfel poziționați încât să-ți dea cât mai mult de furcă. Nu-mi venea să cred ce vedeam pe câmpul de luptă! AI-ul dă dovadă de o viclenie ieșită din comun și de scheme tactice numai bune de studiat în vacanțe. Nu joacă la fel ca adversarul uman, bineînțeles, dar își construiește atacurile în mod surprinzător încercând să-și protejeze pe cât posibil unitățile. Artileria îl sprijină întotdeauna în momentele esențiale ale luptei. Punctul

lui slab este că trupele sale nu sunt întotdeauna solidare unele cu altele. După încheierea unui script însă, el apare în câmp cu unități variate și sigur va găsi întotdeauna cea mai bună schemă de atac. Nu-ți rămâne decât să-ți organizezi cât mai bine propriile trupe și să-i zădărnicești atacurile.

Arta războiului

Soldații tăi sunt capabili de multe lucruri. Contrar altor jocuri de strategie care se rezumă la dictonul „a mea-i mai mare!”, aici nu contează armata cea mai nume-



MESERIAȘII DIN NORMANDIA apar abia după ce faci câteva upgrade-uri sănătoase



ARDEEE! Apa e scumpă în vreme de război, camaraden. Luați mai bine focul dragostei!



roasă. Exemplul grenadelor cred că este cel mai elocvent. O singură grenadă aruncată la timpul potrivit poate scoate din luptă o jumătate de duzină de friți. Totul e să fii bine plasat și să folosești tactica cea mai potrivită. Dacă combini perfect tirul de mortiere organizând un foc de baraj solid de care să profite parașutiștii tăi, pe care ți-i dau unele clădiri (upgrade-ate adecvat de inginerii tăi, esențiali în joc!), atunci vei putea rezista unei armate monstruoase, fără nicio altă grijă în afara tirului artileriei adverse. Toate unitățile sunt polivalente: infanteria pune stăpânire pe punctele de control, inginerii se apără (ce-i drept, subțire), tancurile se pot demina terenul. Grație acestui feature, posibilitățile pe care ți le oferă combinațiile de atac sunt nenumărate. Sigur, apar detalii care poate că nu-i vor satisface pe puritanii WWII, dar care-i vor extazia pe amatori: dacă tragi în spatele unui tanc îi faci damage serios, diferite lovituri critice pot imobiliza vehiculele deteriorându-le motoarele, mitralierele de pe tancuri pot fi letale dacă motorul este în stare perfectă, blindatul poate să-ți iasă de sub control etc. Fiecare vehicul posedă anumite specialități. Poți îmbunătăți unele tancuri adăugându-le o turelă suplimentară sau, cum spuneam, un sistem de dominare. Dacă ai crezut că ai văzut tot ce se putea vedea pe PC în jocurile WWII apărute până acum, te asigur că te înșeli. Cred

că este primul RTS care introduce acest tip de tanc (care a mai apărut, dar într-un FPS) care se integrează perfect în joc și boost-ează puternic gameplay-ul. În fața tan-



cului se află două brațe de care sunt fixate numeroase lanțuri. Axa formată se învârtă cu viteză și pulverizează minele situate în calea tancului. Dacă vrei să te distrezi mai mult, încearcă să măturii infanteria. E gore, dragă, e gore! Am remarcat, totuși, niște ciudățenii de pathfinding la tancuri, care parcă nu știu pe unde să execute comenzile de întoarcere în momentele în care blindajul le este amenințat serios. Păcat, la acest capitol AI-ul diferă vizibil de la infanteriști la blindate.

Company of Multi

Cum ne-a obișnuit, Relic țese multiplayer-ul cu o răbdare și precizie de domnișoară bătrână, chiar dacă la nivelul modurilor de joc suntem pe teren cunoscut, dat

fiind că avem de ales, în *Skirmish*, între anihilare și victory point control, celebrul *Capture & Hold*. În acest mod, vezi cel mai bine puterea vehiculelor și a tancurilor, în momentul în care, după ce ți-ai păstrat aproape toată partida infanteriștii în viață, ești anihilat de un squad de tancuri bine controlat. Toate unitățile sunt destul de versatile, comportă un anumit număr de abilități, iar gameplay-ul este bazat pe gestionarea unui număr relativ restrâns de unități și pe utilizarea judicioasă a abilităților acestora. De exemplu, nu te vei întâlni niciodată cu o duzină de tancuri, în afara câtorva misiuni în singleplayer. Unul dintre punctele forte ale multi-ului lui CoH este introducerea coman-

Dacă joci de partea Aliaților, trebuie să alegi între un comandant axat pe infanterie, unul axat pe aeropurtate sau unul călare pe blindate. De partea Axei, poți alege între o doctrină defensivă, una Blitzkrieg sau chiar una de teroare. Ce înseamnă asta pe câmpul de bătaie? Pe măsură ce lupți și îți petreci mai mult timp pe câmp, câștigi puncte de comandă pe care le poți distribui într-un arbore de abilități, după modelul lui *The Battle for Middle-earth I* și *II* (valabil și în singleplayer). De exemplu, parașutiștii și bombardamentele aeriene sunt accesibile numai comandantului de aeropurtate, pe când barajul de artilerie este la îndemâna unui comandant de infanterie, iar teroarea dă bonusuri de moral sau accesul la Panzer Tiger sau la teribilele rachete V1. Ai la dispoziție o gamă largă de stiluri de joc pentru ambele tabere și conceptul este foarte bine integrat în gameplay-ul general.

Războiul e... superb!

După toate punctele pozitive pe care le-am văzut în gameplay, lucrul căruia îi îngăduim să ne frapeze în *Company of Heroes* este grafica sa extraordinară, foarte detaliată, atât în mișcare cât și static. Trebuie să spun că tocmai această grafică este un atu și pentru gameplay: în fiecare clipă pricepi tot ce se petrece pe monitor. Camera poate fi rotită unde, cum și cât vrei, iar zoom-ul merge la firul ierbii, astfel încât poți vizua-





TEATRU DE RĂZBOI, cu jocuri în noaptea, actori per pedes și explozii la tot pasu'



CE SPUNEAI CĂ FACE HILDA? Mă înșeală cu freyeru' ăla de la gostat? Ach, so!

liza perfect din orice unghi câmpul de bătălie. Design-ul este de o precizie elvețiană, iar animațiile sunt foarte detaliate, la fel fizica exploziilor, structurilor sau corpurilor. În ceea ce le privește pe acestea pot să dau un exemplu. Unul dintre soldații tăi aruncă o încărcătură explozivă pe fereastra unei clădiri. Sub suflul exploziei, un german este aruncat pe fereastră; înainte să cadă, piciorul îi atinge un obstacol. Ei bine, piciorul se va plia în cel mai natural mod posibil, respectând articulația genunchiului. Efectele unei grenade au un dram de John Woo, așa că este foarte plăcut să vezi cum unii adversari atinși își lasă pe câmp un picior și/sau o mână. Ai parte de toate mimicile soldaților tăi: răniții se târăsc de durere, unii soldați se cațără ca să se pună la adăpost, alții își ajută camarazii cărându-i pe umeri, alții aleargă ca iepurii, în retragere. Atunci când merg de la un

punct la altul, sunt foarte credibili, nu aleargă imbecil, nu se descoveră ca niște idioți. În fine, decorul care este total destructibil implică adăposturi care nu sunt niciodată sigure; repet, jocul este într-o mișcare perpetuă! Cinematicele sunt la fel de bine realizate precum cele din *Call of Duty 2*, care este un FPS! În primele momente, practic nu joci, ci ești meduzat în fața calității grafice excelente. Și încă nu mișcă nimic... Primele confruntări dezvăluie nebunia vizuală, însă! Camera îți stă la nivelul șiretului de la bocancul unuia dintre soldați și așa ești tentat să o lași. Atmosfera este extraordinară, de exemplu, în momentul în care parașutiștii îți intră în mlaștini, pe timp de noapte, ca să ocupe un DCA advers ce-ți frige avioanele. Dacă mai adaug la acestea efectele apei sau cele ale lansatoarelor de flăcări și exploziilor fotorealiste, cred că îți poți face o idee despre grafica

celui mai frumos RTS apărut până acum.

Sunetul este bine implementat. De la melodia de intro, care iese din tiparele simfonice eroice americane de tip WWII, la sunetele unităților, sonorul contribuie enorm la atmosfera jocului. E surd în momentul în care camera se află departe de zona de conflict și devine tot mai prezent pe măsură ce te apropii. Dacă dai zoom într-o clădire, poți auzi chiar soldații cum discută între ei, pentru a pleca apoi undeva, aiurea, în diferitele zone ale frontului și auzi lupta în toate detaliile ei. De la sunetele Garand-ului și vocile prin radio ale squad-urilor tale, până la cele ale mortierelor și howitzer-erelor, totul este redat maniacal.

V de la victorie

O dată în plus am simțit nispul de pe Omaha Beach între dinți, am eliberat Carentan și

toată Normandia. Nu ai cum să nu te scufunzi în atmosfera acestui joc, iar principiile lui Relic, bazate pe capturarea de puncte pe hartă ca să câștigi resurse înprospătează genul strategiei în timp real de câteva luni bune. Filmulețele prezentate între misiuni reproduc hărțile epocii, vehiculele, forța umană și clădirile beneficiază de reprezentări fidele exemplare. Nu poți aduce nici cel mai infim reproș lui *Company of Heroes* sub acest aspect. Că ești fan Relic sau nu, că îți plac jocurile WWII sau nu, nu poți să treci pe lângă *Company of Heroes* ca și cum nimic nu s-ar întâmpla! Unui joc care are toate șansele să devină referința în materie de RTS nu-i dau nici să mai tai cu laseru' mai puțin de 95%!

MAREȘALU' PUTAIN

cipri@pcgames.ro



Punctaj COMPANY OF HEROES

PRODUCĂTOR	Relic Entertainment
PUBLISHER	THQ
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 45 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

- + tactica de squad
- + abilitățile speciale
- + atmosferă de război
- + design fenomenal
- nu poți juca cu nemții în single

Grafică	96%
Sunet	93%
Gameplay	95%
Atmosferă	95%
Multiplayer	93%

95%

NECESAR

CPU	- 2 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

RECOMANDAT

CPU	- 2,8 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Faces of War

Când se întâmplă, se întâmplă dintr-o dată și te lovește în moalele capului mai ceva ca o bombă nucleară. Evident, rămâi fără reacție. **Îmi amintesc cum, recent, adunați comozi în jurul unui foc de tabără condimentat cu niscaiva energizant hedonistic, ne lamentam cu fratele Ciprian în legătură cu proasta calitate a ultimelor jocuri de strategie apărute,** în special a celor ce tratează, cu o nerușinare monotonă, subiectul celui de-al doilea război mondial.





Războiul mondial ne dă cu tifla

Ei bine, parcă pentru a ne face în ciudă și pentru a ne da câte un bobârnac peste năsururile noastre profesionale, două jocuri ce întrunesc descrierea de mai sus au decis să își facă apariția aproape simultan pe piață. **Faces of War** și **Company of Heroes**. Calitatea acestor două jocuri este atât de bună încât nu avem ce să le reproșăm. Poate doar că dau dependență. Cum fratele Ciprian și-a pus deja etichetele pe **Company of Heroes** (pe care am început să-l joc eu, mihăiță), iar acum nu-l mai dezlipești de ecranul monitorului decât cu poșeta nevestei, **Faces of War** mi-a rămas mie și numai mie, cu toate că Army dă târcoale prin zonă. Nu pot să zic că mă plâng. Jocul, oblatuit de către cei de la Best Way (sub tutela părintească Ubisoft), este de fapt un sequel al lui **Soldiers: Heroes of World War II** (apărut cândva prin 2004) care ne oferă o interesantă alternativă la cam tot ce am jucat până acum.

Dacă vreți, **Faces of War** este un real time tactical game ce combină strategia cu micromanagementul unui squad pe care îl avem la dispoziție și cu care trebuie să băgăm spaima în adversari. Undeva, la capitolul basics, jocul împrumută multe elemente esențiale din **Commandos**. Cel puțin asta a fost prima impresie pe care mi-a lăsat-o, impresie care, de altfel, persistă și acum.

Joaca de-a războiul

Cu ce avem de-a face, practic? Cu o foarte reușită simulare de World War Two. Atât grafic, cât și ca feeling. Comandăm trupe ce se macină cu inamicii, fie în vehicule, fie prin tot felul de environment-uri 100% destructibile – pe parcursul a nu mai puțin de trei campanii. De-a lungul jocului ne vom afla fie la cârma nemților, la puricatul unor foarte utile misiuni-tutorial, în care producătorii ne dăscălesc cu răbdare despre fiecare detaliu în parte al titlului – și credeți-mă, sunt o grămadă de



detalii, fie cu forțele aliate, fie cu colegii noștri amatori de tărie de peste Nistru. Personal, am obiceiul de a parcurge un tutorial, indiferent de genul jocului. Dacă **Minesweeper** ar fi avut tutorial, cu siguranță l-aș fi jucat. De mai multe ori. Ei bine, în cazul lui **Faces of War**, tutorialul este unul salutar, iar prezența acestuia ne scapă de nenumărate griji și frustrări, deoarece, asemeni predecesorului său, jocul de față se „bucură” de o dificultate soră cu moar-

tea. **FoW** este mai degrabă un real time tactical game decât o strategie pur sânge, deoarece, practic, nu avem la dispoziție resurse de adunat, baze pentru a scoate soldați pe bandă rulantă sau pentru a construi cu migală cine știe ce tank-uri. Ca în orice alt titlu similar, la începutul misiunilor ni se pune la dispoziție un squad de soldați de elită, o serie de obiective (care se pot modifica, dinamic, pe parcursul respectivei misiuni), precum și posibilitatea de a face





✚ **PĂDURI VIRGINE** ce abia așteaptă să fie defrișate



✚ **UN COPAC, NOAPTEA, CER SENIN...** un regiment... love is in the air! ✚



✚ **FARUL DIN ALEXANDRIA**, iată dovada vie a existenței sale



✚ **PLAJELE NOASTRE** e mai șmechere ca ale bulgarilor ✚



✚ **SCHI-UL NAUTIC** era la mare căutare în acea perioadă. Mai puțin schi-urile. ✚

ravagii de nedescris pe câmpul de luptă.

La arme, recruți!

Să vă dau un exemplu despre cum stă treaba. Pentru a fi politically correct, iau la puricat campania cu Forțele Aliate – și asta probabil pentru că acuratețea cu care au fost redată evenimentele istorice, combinată cu un feeling excelent și cu o imersivitate ce te face să te lingi pe buze, fac ca lupta disperată a aliaților împotriva forțelor invadatoare inamice, de la debarcarea din Normandia până la asaltul de pe plaja Omaha, să fie o adevărată plăcere. De mulțor nu am mai pus mâna pe un joc de strategie care, pe lângă strategia în sine, să îmi pună la dispoziție varii motive pentru care partea de singleplayer merită jucată pas cu pas, chiar rejucată în foarte multe cazuri. Tacticizarea misiunilor oferă o varietate deosebită de conținut și de metode de abordare a situațiilor. După ce reușim, cu succes, să incapacităm un radar german printr-un raid pe timp de noapte la Cherbourg, forțele aliate câștigă tot mai multe zone sigure în interiorul insulei. Evident, acest lucru poate permite regimentelor de parașutiști americani să se alieze cu colegii lor de la nord și să atace fortăreața nazistă Falaise. Pentru a face loc vehiculelor aliate, va fi necesară o „curățare” metodică a clădirilor deja distruse de bombardamente. Bineînțeles că totul pare simplu doar pe hârtie, căci rezistența germană este întărită în

puncte strategice, cu tot soiul de instalații de artilerie pe insula Walcheren, instalații ce bombardează constant rutele de aprovizionare și de legătură cu trupele prietene ce și-au ridicat tabăra în Antwerp. Fără muniție, cu moralul la pământ, aliații mai au doar o singură șansă. Să distrugă artileria inamică. Vă puteți da seama, din această mică înșiruire de evenimente, că jocul este împachetat frumos și cu fundițe roz într-o perpetuă acțiune ce ne ține mereu în priză. Nu ai nici timp să îți aprinzi o țigară – trebuie mereu să stai cu ochii în patru, să analizezi mișcările adversarului, să-ți cântărești șansele și să alegi cea mai bună metodă prin care să obții victoria.

Decizii, decizii...

Ar fi un adevărat chin pentru oricare dintre noi să faci față unei asemenea presiuni, însă **Faces of War** folosește, în mod salutar, un cursor dinamic ce ne permite să dăm ordine în stânga și în dreapta foarte repede și foarte eficient, fie unui întreg squad, fie individual, fiecărui soldat în parte. De exemplu, poziționarea unui grup la adăpost de focul inamic se poate face printr-un simplu clic, selectând pur și simplu un perete, saci cu nisip, mormane de gunoi – orice excrescență ce poate servi drept scut. Lucru plăcut la acest capitol – inteligența artificială este suficient de bine pusă la punct pentru a duce la adăpost întreg squad-ul. Controlul este simplu – fie cel clasic, cu care ne-am obiș-



nuit în fiecare joc de strategie, fie unul individual, prin intermediul căruia putem manevra o singură unitate, FPS style, control care este foarte util în cazul sniper-ilor, pentru a găsi și elimina țintele aflate la distanță mai mare decât raza de acțiune. Fiecare unitate este dotată cu un inventar simplu și ușor de folosit în care depozităm armele, grenadele, bandajele, plăștile sau mai știu eu ce alte accesorii mai mult sau mai puțin folosite. Cum gradul de realism implică muniție finită, un aspect interesant al jocului este că putem cotrobăi prin cadavrele celor căzuți la datorie, pentru a le lua muniția, o armă mai bună sau orice altceva ce ne poate aduce avantajul. Fiecare misiune, fiecare situație, trebuie analizată cu calm și tact, fără a uita de factorul surpriză ce poate sări în scenă, hop-top, în orice moment. De aceea, producătorii și-au dotat bebelușul cu posibilitatea de pause – dacă

vreți, în același stil cu cea din orice RPG Bioware/Black Isle, pauză ce ne permite să reevaluăm situația, să luăm decizii de moment, în general, să dăm fiecărei unități cele mai optime ordine.

Dificultăți? Nici vorbă.

Heroes of World War II fusese evitat, cu dibăcie, de vaste comunități de jucători ca urmare a dificultății sale ieșite din comun. Best Way a înțeles acest lucru, drept pentru care **Faces of War**, pe lângă faptul că este mai accesibil decât străbunul său, este dotat cu două nivele de dificultate – arcade și tactical. După cum foarte bine vă puteți da seama, modul arcade ne permite o abordare ceva mai lejeră și mai simplă a jocului, fiind accesibilă chiar și pentru începători. Pentru cei mai viteji dintre noi, ce doresc a se aventura în focul luptei cu mai multă provocare sub nas, le recomand însă modul tactical, unde

vor remarca, printre altele, și un AI ceva mai sigur pe el, ce face tot mai puține greșeli și care dă de furcă jucătorului. Mai exact, îi scoate peri albi. Capitolul multiplayer ne propune mai multe moduri de joc, cucerirea unui număr de puncte strategice, eliminarea adversarului, păstrarea unui front pentru o anumită perioadă de timp sau, de ce nu, abordarea misiunilor din campanie în mod *cooperativ*, braț la braț și sold la sold cu amicii sau amicele.

Din punct de vedere grafic, **Faces of War** este de-a dreptul impresionant. Absolut fiecare element sau obiect arată bine, fie că ne „orbește” cu strălucirea unei explozii pe cîste, fie că se află în stadiul său natural. Environmenturile sunt bine gândite, realiste și bogate în detaliu, piperate cu tot soiul de features estetice, în timp ce soldații și vehiculele sunt randate în cele mai mici detalii. O, da, avem și particle effects. Și sunt

fantastice! Urma de fum lăsată de o bazooka ce traversează tacticos harta, explozia unui tanc ce se împrăstie în mii de bucăți, ce mai, o grafică pe măsură pentru un gameplay pe măsură. Sunt plăcut impresionat de evoluția strategiei din această lună.

GENERALU' RROMMEL

paul@pcgames.ro

Punctaj **FACES OF WAR**

PRODUCĂTOR	Best Way
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

+ gameplay excelent	- dificil, uneori
+ diversitatea misiunilor	
+ grafică de nota 10	

Grafică	89%
Sunet	88%
Gameplay	90%
Atmosferă	89%
Multiplayer	86%

88%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,6 GHz	CPU - 2,0 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SOLDIERS OF WORLD WAR II; COMMANDOS

Call of Juarez



Ori am eu probleme cu meditația, ori acesta este adevărul: puțină tatonare pseudo-filosofică nu cred că strică nimănui. **Senzația predominantă care m-a însoțit pe tot parcursul lui Call of Juarez a fost exprimată prin „Uau! Parcă e adevărat!”**

Despre ce realitate e vorba!? Vorba neanderthalului înțelept: Da' ce, am fost eu acolo ca să știu că așa e!? Realitatea jocului reproduce, de fapt, cu exactitate, o altă realitate virtuală. Care? Cea creată de romane, western-uri, toate foarte populare și mănoase financiar, la vremea când PC-ul și jocurile PC nu existau nici măcar ca noțiuni abstracte. Suntem în plin post modernism deconstructivist cu acest CoJ, titlu ce proiectează o

viziune asupra realității care e, la rândul ei, o reproducere a adevăratei realități primare, ce va rămâne astfel veșnic incognoscibilă.

Și totuși, jocul

Ce mi-a plăcut la CoJ? O grămadă de chestii! Datorită story-ului specific care, în opinia mea, a fost primordial în constituirea jocului, celelalte elemente de referință pentru caracterizarea unui FPS au devenit mai difuze. Dar oare este Call of Juarez un

simplu FPS? Dacă ar fi fost așa, atunci ar fi căzut în capcana Gun-ului sau Dead Man's Hand-ului, FPS-uri cam seci pentru atmosfera Far West. Când ești reverendul Ray, ești cel mai tare personaj din orice clasic FPS, dar când vrând, nevrând intri în pielea lui Billy, jocul se transformă într-un stealth-action. Schimbarea perspectivei prin alternanța personajelor cu care joci n-o fi chiar originalitatea întruchipată în CoJ, dar își atinge scopul, adică salvează monotonia. Noutatea constă însă în întâlnirile dintre cele două personaje principale, momente în care ai șansa să-ți vezi și cealaltă fațetă a personalității tale de pistolar. Încrucișările dintre Ray și Billy devin firești în textura intrigii din CoJ. Eh, asta nu înseamnă că jocul nu suferă. Dacă joci în postura biblică, adică a lui Ray, prinzi curaj să intri în adversari ca-n brânză, deoarece mai toți au probleme cu biblica. În termeni de specialitate, AI-ul lor este redus. Când te bagi în pielea lui Billy, parcă toți au fost blagosloviți cu medalii de aur la pentatlon. Te văd rapid, ochesc perfect și pen-

tru ca totul să fie și mai frustrant, de multe ori un glonț e suficient ca să te plimbi prin veșnicile load-uri ale jocului.

A fost odată ca niciodată, că dacă n-ar fi, nici eu nu m-aș da Petre Ispirescu

Această zacuscă eclectică de genuri face ca jocul să fie mai puțin valoros? Nu. Pentru că toate cele mai sus pomenite se împletesc perfect în țesătura story-ului. Dacă n-ar fi fost așa, Call of Juarez ar fi fost un western virtual handicapat. Billy, băiat de fermă, corcit până în pânzele albe, cu trăsături de indian, noblețe de aristocrat blond, limbaj și culoare de membru al galeriei Corinthians, a fost crescut de fratele reverendului Ray. Printr-o găleată de conjuncturi demne de orice telenovelă care se respectă, individul este asasinat, iar bietul băiat este bănuit de această crimă - în parte și din cauza mediului „elevat” în care se învârtea. Ray, popă practicant, psihopat în retragere, s-a reactivat cu multă energie și dorință de kill după aflarea veștii uciderii



DACĂ ÎMI RETROCEDEAZĂ Guvernul pădurile, jur că mă abonez la PCGames 4 Fun



Punctaj CALL OF JUAREZ

PRODUCĂTOR	Techland
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Ubisoft România
PREȚ	cca. 25 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

<ul style="list-style-type: none"> story stufos, coerent suspans și adrenalină variat și ritmat 	<ul style="list-style-type: none"> alternanța misiunilor, alternanța genurilor slow motion inutil AI slab
--	--

Grafică	86%
Sunet	87%
Gameplay	77%
Atmosferă	83%
Multiplayer	80%

82%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 2,2 GHz	CPU - 3 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GUN

fratelui său, fermierul. Ca o furtună în deșert, Ray a pârjolit preeria pentru a afla și pedepsi ucigașul fratelui răposat. Cu Biblia într-o mână și cu Coltul într-alta, Ray, acest instrument al Domnului (?) pe pământ, împarte cu generozitate sfeștăni, blagoslovenii, ultime împărtășanii și aproape concomitent, gloanțe tuturor celor ce o cer cu lumânarea. Billy se află în vizorul acestui potop al Vestului îndepărtat. Până la final sunt mai multe răsturnări de situație, chiar Marele Final este mare tocmai grație acestui story de excepție.

Lewis, Wrangler, JB, Ballantines, tequila și murgu' = joc original

Cum era de așteptat, misiunile sunt tipice pentru ilustrarea atmosferei Vestului Sălbatic, dar forma lor de prezentare este unică. Sigur, atacarea diligenței, sau a trenului, tema minei aparent părăsite, toate acestea au mai fost văzute, însă „aceeași Mărie cu altă pălărie” se dovedește a fi o rețetă de succes în cazul lui Juarez. Ruperile de ritm între misiunile cu Ray și cele cu Billy pot fi însă destul de frustrante atât pentru fanii FPS, cât și pentru cei ai stealth-action-ului. După ce termini n+1 adversari și pe cel mai tare boss de nivel datorită rapidității reflexelor, atenției distributive și îndemânării stăpânirii controalelor, treci în nivelul următor la cârma lui Billy, unde îți amorteste degetul pe „CTRL” de

la atâta furișat prin tufe și pe după pietre. Dacă ai noroc, apuci să tragi vreo patru gloanțe, după care mori răpus de o săgeată. Reciproca pentru fanii stealth-ului e valabilă. Spre plăcuta mea surprindere, totuși, producătorul a reușit să surprindă unele aspecte definitorii ale genului western. De exemplu, duelurile între pistolar. Ray, cucernicul părinte, mare amator de dueluri, are îndemănare și rapiditate. Toate condițiile create în joc te aduc cu inima în stomac înaintea unui duel clasic, în doi, contra unui Gică mai rapid ca zumzăitul unei muște, sau contra unei găști de imbecili care scot mai mult fum din țevile armelor decât o locomotivă din cimitirul de la Cluj. Modul *Concentration* (o suavă, dar fadă tentativă de Bullet Time) nu își prea are rostul, deoarece rareori ai timp să îți mijești ochii, să vezi ce e în depărtare și să te folosești de el în cel mai optim mod cu putință. Devine, totuși, folositor în multiplayer, dacă alegi să joci rolul unui sniper. Palpitant și deseori fatal e că și în duel, și în multiplayer (pe varianta sniper), după un schimb de focuri mai aprins, apar norișorii de fum care reduc substanțial vizibilitatea de pe scena luptei. Că tot veni vorba despre multi, trebuie să amintesc că acesta are 26 hărți și patru moduri de joc (*Gold Rush*, *Robbery*, *DeathMatch* și *Skirmish*). În *DeathMatch* poți fi miner, indian sau pistolar. După ce ți-ai ales profilul de bază ai

posibilitatea să-l întregеști cu profesiunea de sniper, de exemplu.

Chemarea graficii

În orice western, peisajele trebuie să îți taie răsuflarea. Aici, apa, aerul, polenul, culorile, norișorii de fum care apar după ce tragi cu pistolul, praful ce se ridică în urma calului, detaliile de pe săgeata ce tocmai s-a înfipt la un deget de tâmpla lui Billy, toate acestea creează o atmosferă veridică. Sunetul și muzica întregesc atmosfera. Pasul calului, la trap sau la galop, călcătura murgului pe piatră sau iarbă, sunetul pașilor lui Billy când se furișează prin tufe sau când calcă pe podele de lemn, toate sunt sincrone cu imaginile. Și sună bine. Accentul personajelor, tonalitatea vocii și ceea ce spun ele sunt exact cum ți-

ai fi imaginat. Personajele nu sunt deloc tăcute. Umorul franc, rău, negru, violent, egoist, specific Vestului se sloboade pe gurile lor, laolaltă cu alte vorbe deșuchate.

Grație engine-ului fizic, eroii interacționează cu mediul foarte mult, rezolvă tot felul de mici puzzle-uri și alte probe. E adevărat că, uneori, când ți-e lumea mai dragă, apar probleme tehnice și engine-ul fizic se transformă, pentru câteva clipe din fapt în noțiune abstractă... Dar, cine-i perfect? În fine, dacă nu vă plac poveștile, dacă nu dispuneți de empatia necesară transpunerii într-o lume legendară, nu o să apreciați prea mult acest joc epic.

TIFLA ISPIRESCU
marius@pcgames.ro



BĂIEȚI, VĂ AVERTIZEZ am făcut kung-fu cu maestrul Shaolin Sfarmă-Piatră



El Matador

'Victor Corbet omul minune sau Matadoru' de import al sudamericanilor este varianta virtuală a rezolvării tuturor problemelor omenirii legate de droguri.

Cu o expresie mult prea consacrată, Victor taie răul de la rădăcină și, după moartea prematură a celor mai buni agenți DEA din America de Sud, elimină toți mari boși ai drogurilor și cartelul însuși.



Aha, deci la finalul jocului vom trăi într-o lume mai bună, mai curată și mai locuibilă! O lume virtuală. Cam acesta e tot story-ul jocului. A! Corbet nu este vreun rebel afectat de vreo pierdere sentimentală ca să se înhame de unul singur și fără beneficii la o astfel de muncă. El este soluția radicală în lupta împotriva terorismului și eradicării fanatismului oriunde s-ar cui-bări el. "Osama Bin Laden te vom găsi oriunde te vei ascunde!" (George Bush) Ptui! Stucnea pe limbă! M-am molipsit de limbajul de lemn al mai marilor politici mondiale. Cu această ocazie promit solemn să șterg toate mp3-urile cu discursurile lui George

Dabăliu Bush.

Misiunile Matadorului nu au nimic spectaculos în obiective și urmăresc același tipar: Victor și echipa sa care are o funcție mai mult decorativă și de efect vizual trebuie să omoare un șef din cartel și să distrugă ceva legat de droguri. O cultură de coca, un depozit, un ceva folositor prosperării industriei drogurilor. Victor-ăș al nostru nu poate muta obiecte (nici nu are nevoie), iar interacțiunea lui cu mediul se reduce strict la relațiile interpersonale cu apărătorii feroce ai cartelurilor; iar ele, relațiile, sunt rudimentare, tipice. Adică, esența relației este: eu trag în voi, voi trageți în mine, eu vă omor, voi sunteți decenti și,



după lupte minutare, vă lăsați omorâți.

Matadoru' Ielii!

E totuși frumos **El Matador**-ul Cenegăi, publisher-ul ceh, deoarece niciodată nu uiți că te joci. Accentul este pus tocmai pe aceste lupte în care îți folosești aproape tot arsenalul. De arme. Pe parcursul jocului vei ajunge să folosești 27 uepăns, toate perfect adaptate la mediu prin comportament, reacții, satisfacție și categorii. Mediul jocului fiind unul intercultural și de răspântie, armele folosite sunt pe mai multe categorii. Avem arme specifice trupelor DEA și antitero nord-americane, variantele de ultimă oră ale bătrânului M-16, Parabelum Comando și altele, preferatele băieților de cartier, Uzi-urile israeliene și internaționala AK-47. În orice misiune te vei lupta cu soldații drogurilor, după care vine rândul unui locotenent al șefului din acea misiune, care este și pri-

mul bosuleț de nivel. Continui să te lupți cu niște soldăței și, destul de rapid, apare și bosu' mare al misiunii. Diferența e dată bineînțeles de dificultatea AI-ului. Cum împușcăturile sunt dozate cât pentru un film cu Rambo, health-ul este generos distribuit, dar nici exagerat de mult... așa, ca pentru un jucător temperamental care mai trebuie să lucreze la răbdare. Deja răsuflatul slow-motion este prezent în joc, dar poate diferența este că aici te poți distra mai mult cu acest feature. Tot timpul plonjam în toate direcțiile și trăgeam cu sau fără rost, în adversari sau în decor numai de dragul de a mă vedea plutind. Probabil fiind un joc cu droguri, ispita încercării unei doze care să mă trimită și în viața reală în slow-motion a fost mare. De aceea, **El Matador** este un third person shooter, pentru a te bucura de zborul peste lăzi, butoaie și marijuana. Slow-motion-ul care prin alte titluri aduce avantaje eroului este aici doar dis-

tractiv pentru că toată lumea jocului se încetinește și încasezi gloanțele la fel. Oricum, merită să vezi în detaliu toată tărășenia.

Grafica e OK, așa cum este la mai toate shooterele de azi. Făcat că există ruptura aceea între decor și acțiune pe care o simți mai mult în suflet și în minte. Sunetul este bunicel, muzica nu se remarcă, Victor Corbet, action hero, nu scoate nici o vorbă în plus, chiar are niște minusuri la acest capitol,

dar cine mai stă să-l asculte.

Ceea ce mi-a atras atenția la **El Matador** sunt timpii de loading co-lo-sali, perioada de încărcare fiind exagerat de mare între o moarte rapidă și o revenire în joc.

Dacă ar fi să îl încadrăm pe o scară de la rău la bun, **El Matador** ar fi undeva pe la... eh, drăguț. Făcat de așa un titlu matadoric!

TIFLA ISPIRESCU

marius@pcgames.ro



Punctaj EL MATADOR

PRODUCĂTOR Plastic Reality
Technologies Suggested
PUBLISHER Cenega
OFERTANT Best Distribution
PREȚ 119,88 RON
VÂRSTĂ de la 16 ani



PRO & CONTRA

- + lupte intense și distractive
- story inexistent
- dialoguri inexistente
- previzibilitate în misiuni

Grafică 83%
Sunet 65%
Gameplay 70%
Atmosferă 67%

68%

NECESAR
CPU - 1,5 GHz
Video - 128 MB
RAM - 512 MB

RECOMANDAT
CPU - 3 GHz
Video - 256 MB
RAM - 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MAX PAYNE



Reservoir Dogs

Cinci necunoscuți sunt adunați pentru unul dintre cele mai importante jafuri din istorie, care se transformă în cel mai mare eșec al tuturor timpurilor, în parte și scenariului genial al lui Tarantino. **Regizorul nu poate fi însă învinuit pentru eșecul jocului.**

Reservoir Dogs se numără printre creațiile de cult ale lumii filmelor și marchează debutul lui Tarantino ca regizor. Știm însă că, în afară de câteva excepții remarcabile, jocurile care se vor adapta ludice după pelicule celebre sunt în cel mai bun caz mediocre. Având în vedere tabăra de fani a lui Tarantino și

a creațiilor sale, era de așteptat ca adaptarea lui **Reservoir Dogs** să fie tocată mărunț și taxată pentru cele mai mici greșeli sau abateri. Lucrurile au pornit însă cu dreptul, jocul reușind în scurt timp să fie la fel de controversat precum filmul apărut acum 14 ani. Ca urmare a conținutului extrem de violent, jocul a fost alungat de pe

rafturile magazinelor din Marea Britanie și Australia, în timp ce fanii jocurilor de acțiune își frecău deja palmele cu un rânjet diabolic pe față.

Ai să te vâlți toată ziua, cățelușule?

Cea mai mare problemă a eșecului jocului trebuie căutată în alegerea subiectului. Pelicula se compunea în cea mai mare parte din cearta protagoniștilor aflați într-o clădire dărăpănată – o premisă departe de a fi ideală pentru un joc de acțiune. Pentru a putea scoate ceva care totuși să-ți crească pulsul, producătorii au fost nevoiți să-și ia mai multe libertăți față de film. Rezultatul final a aterizat cam departe de copacul pe crengile căruia a crescut.

Sunt prezente toate personajele celebre ale filmului (chiar dacă Michael Madsen din rolul lui Mr. Blonde este singurul care poate fi

recunoscut), alături de cele mai memorabile scene ale filmului. Pentru a mai condimenta lucrurile, producătorii de la Volatile au inclus și niște întâmplări care nu au fost prezentate în film. Printre acestea se numără turul de shopping al lui Mr. Blonde în mall sau întoarcerea lui Mr. Pink după diamante.

Toate scenele, aparent haotice, dar pe urmă ingenios legate, împart gameplay-ul în două, adică niveluri în care trebuie să te descurci pe patru roți și niveluri tipice pentru un third person action. Secțiunile în care trebuie să te descurci cu volanul în mână sunt simple și lineare, producătorii punându-ți în cârcă misiuni simple. Conducătorul spectaculos (aka periculos) este răsplătit cu posibilitatea folosirii unui boost asemănător cu nitro din NFS. Problema e că aceste niveluri nu oferă prea multă distracție, în





afara câtorva urmăritori, părând să fi fost incluse doar de umplutură.

Lucrurile se mai îmbunătățesc când ți se dă arma în mână, producătorii scoțând din rucsac niște surprize plăcute. Chiar dacă s-a făcut mult tărăboi pe tema violenței, trebuie să recunoaștem că în afară de câteva scene mai suculente, nici o bătrânică nu s-ar speria de joc. Chiar dacă poate fi jucat și din perspectiva unui psihopat care împușcă tot ce-i iese în cale, **Reservoir Dogs**, îi răsplătește pe cei care au o gândire rațională. Scopul nu e obținerea de hectolitri de sânge, ci forțarea oponentilor să se predea. Cele mai eficiente arme nu sunt pistoalele sau puștile obișnuite, ci ostacii care te ajută să scapi cu viață din

orice situație. Fiecare personaj dispune de asemenea de o signature move care reprezintă un mod violent de a-i forța pe cei din jur să-și depună armele. Aceste scene nu sunt însă arătate direct, producătorii apelând la sugerarea lor indirectă. Când schimbul de focuri devine inevitabil, atunci se dovedește a fi deosebit de util Bullet Festival, care seamănă cel mai bine cu bullet time-ul din **Max Payne**. Pentru câteva secunde timpul se încetinește drastic putând să eviți focurile adverse, trimițând în același timp gloanțe în căpățile neînțelese ale adversarilor.

Things got messy

Nivelurile nu sunt strălucit

realizate, fiind simpliste și prea lineare. La fel, nu se pot spune prea multe lucruri bune nici despre AI-ul oponentilor împărțiți în trei: gardieni, polițiști și SWAT. Totuși, în mod miraculos jocul nu îți dă un sentiment de repetiție infinită, datorită modului în care sunt legate povestirile. Scenele de shooting sunt chiar distractive, jocul pe alocuri dând o impresie bună. Cea mai bună parte rămâne însă coloana sonoră preluată din film, compusă de Eviegreens. Ascultând muzica ești tentat să uiți și de grafica cam pătrătoasă și învechită. Nu putem însă uita nici un moment că avem de-a face cu un joc distractiv, dar mediocru, pe care poți să îl joci într-un weekend ploios

Punctaj RESERVOIR DOG

PRODUCĂTOR	Volatile Games
PUBLISHER	Eidos Interactive
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

+ dialogurile celebre din film	● linear până în măduva oaselor
+ câteva scene de urmărire palpitate	● grafică învechită

Grafică	76%
Sunet	83%
Gameplay	70%
Atmosferă	71%

75%

NECESAR

CPU	- 1,8 GHz
Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB

RECOMANDAT

CPU	- 2,8 GHz
Video	- 256 MB
RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:

GTA

când nu găsești nimic bun la TV.

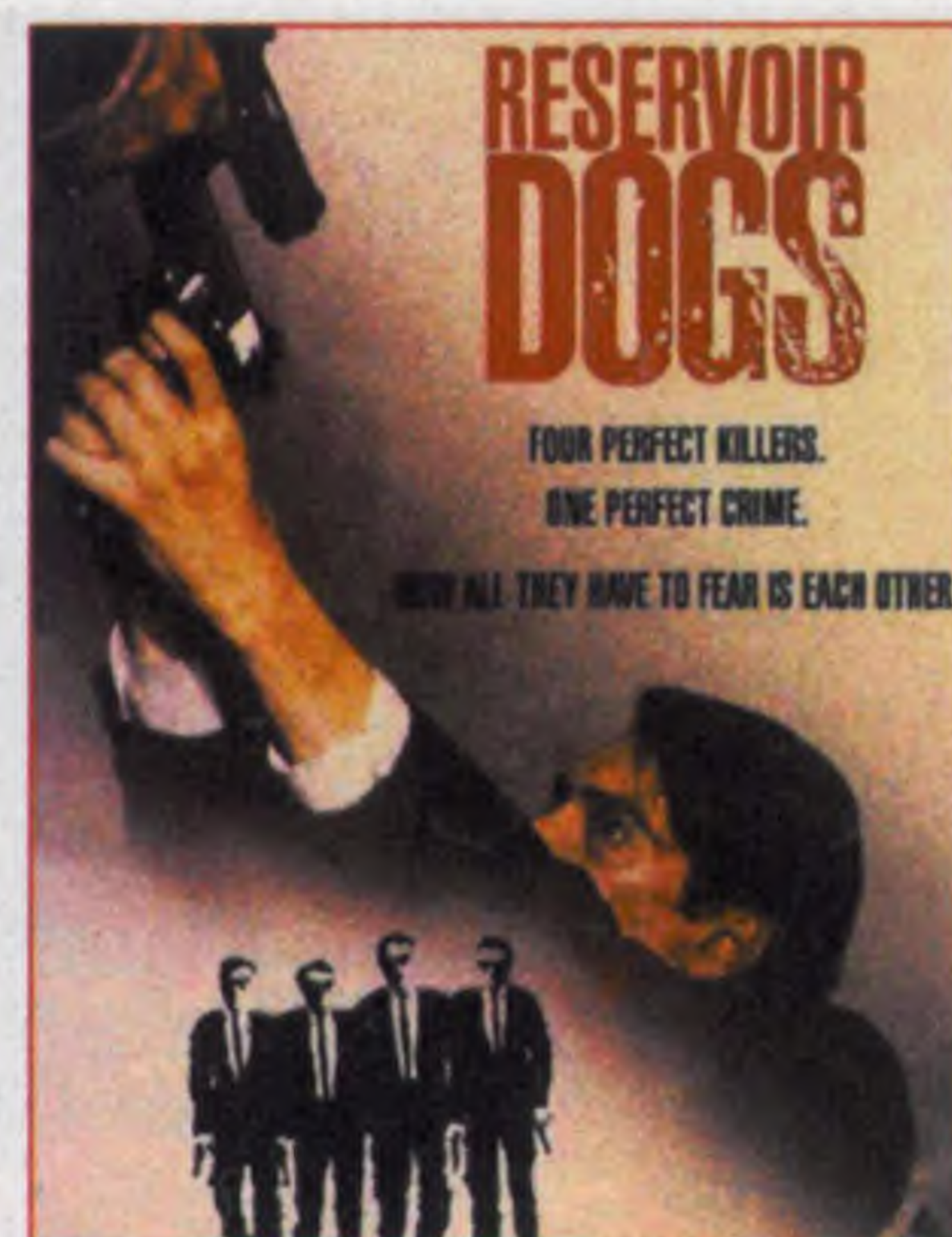
CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro



Reservoir Dogs - filmul

Apărut în 1992, **Reservoir Dogs** reprezintă filmul de debut al lui Quentin Tarantino ca regizor. Deja se pot recunoaște multe dintre elementele care au marcat cariera viitoare a vedetei hollywoodiene: crime violente, referințe la cultura pop, dialoguri originale și memorabile și povestirea nonlineară. Având în roluri principale super-vedete precum Harvey Keitel, Tim Roth, Michael Madsen, Chris Penn, Steve Buscemi sau Lawrence Tierney, Tarantino și-a adjudecat doar un mic rol. Bugetul inițial a fost de doar 30.000 de dolari, după implicarea lui Keitel ca producător, alături de Lawrence Bender suma a crescut la 1,2 milioane de dolari. **Reservoir Dogs** a devenit de atunci simbolul filmelor independente și a devenit o adevărată legendă în cadrul cinemafilmilor.





Pathologic

- Mentea ta pare pierdută în orbirea ridicată de zidurile acestui labirint al concretului multiplicat și fragmentat în meandrelor fortificate ale mistificării. Voi încerca, desigur, să îmi constitui existența într-un string luminos care să descâlcească nodurile.

- Ar trebui, deci, să presupun că percepțiile noastre se situează la nivele diferite de acuitate, în detrimentul meu?

- Păi, eu ce am zis mai sus, prostule?

În primul rând, îi avertizez pe acei gameri certați cu biblioteca să se ferească de acest joc. Ceilalți pot urca fără griji cu mine în barca a ceea ce înseamnă **Pathologic**. Ori de câte ori pun mâna pe un joc ce este categorisit adventure horror, strâmb un pic din nas, ridic o sprânceană și cu un nod în gât "purced" la a-l juca (cuvânt folosit la insistențele lui Cipri, exasperat de formele brutal

de folclorice anterioare). De aceea sufăr de sindromurile de mai sus, pentru că, în ignoranța mea patetică, nu mă mai aștept la nimic din partea acestei categorii de jocuri. Deși, pot spune că aș dori să mă aștept la o trăsătură (fie ea bună sau rea) care să îmi amintească de el și peste un an. Iată-mă ajuns în fața unui moment în care, trecând printr-un joc, mi-am revizuit cultura generală, aptitudinile de logi-

că, fie ea generală sau simbolică, și, în același timp, mi-am întărit rezistența la stres.

De-a dreptul șocant

Sincer nu știu de unde să încep în descrierea acestui joc. După un intro explicativ, care se dă explicativ, căci sincer nu am înțeles prea multe din el decât după vreo o oră de joc, suntem gata să începem aventura... dacă o pot numi așa. Eu o numesc experiență halucinantă cu scopul, nobil, de apăsare a tastelor Alt+F4 sau cu nobilismul scop de a da uninstall imediat. Dar, cu o răbdare vrednică de urmaș al lui Confucius și dacă te afunzi în joc cu dicționarul pe genunchi, îți apare în fața ochilor o lume de-a dreptul captivantă (în cel mai funebru mod posibil) și un scenariu atât de bine lucrat, încât ai impresia că e scris de floarea scriitorilor clasici. O luăm treptat, da? Începem jocul, ne alegem personajul și îi dăm bice în lumea lui

Pathologic. Avem de ales între trei personaje: The Bachelor, The Haruspicus și The Devortess. Aceasta din urmă fiind disponibilă abia după ce ai terminat jocul cu unul dintre celelalte două personaje. Ceea ce este de remarcat la aceste personaje este că ele există în orașul nostru în același timp și ambele sunt părți semnificative în povestea cu care am fost blagosloviți. Apoi, existența noastră prin lumea aceasta horror și cvasi-supranaturală se desfășoară într-o perspectivă first person. Descoperim quest-uri, ajutăm unele personaje din oraș să își desfășoare activitățile mai ușor sau îi ajutăm să își elimine concurența prin metode demne de studiat la tana-tologie. Aici eu am fost tentat să cred că **Pathologic** este o clonă de **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Dumnezeule, cât m-am înșelat! Dacă în **Call of Cthulhu** povestea este luată după H.P. Lovecraft, în **Pathologic**, povestea



este scrisă de niște oameni care dau să semene cu stilul lui Petre Țuțea și Cioran (că tot erau prieteni cei doi). Vă jur solemn că de două ori mi-am înjurat atestatul de limbă engleză deoarece am fost nevoit să iau dicționarul în mână și să îl frunzăresc. Iar când nu aveam treabă cu vocabularul, aveam treabă cu cititul unei fraze de două sau mai multe ori pentru a o înțelege 100%. Cine a dat de Kant, știe la ce mă refer! Deși frazele sunt articulate extraordinar de bine, sensul lor denotativ se pierde după primele 4 cuvinte. Chiar dacă dialogurile nu sunt kilometric de lungi, din punctul de vedere al consistenței intelectuale, **Pathologic** îl face până și pe **Planescape: Torment** să roșească în obrăjori. Din dialoguri aflăm ceea ce trebuie să facem, pe cine să nu supărăm, de cine să ne ferim, și așa mai departe. Quest-ul principal este găsirea unui criminal ce l-a lichidat foarte sângeros pe liderul comunității unde ne vom face veacul (sau somnul de veci). Dacă vei începe cu Bachelor-ul, vei fi unul din medicii ce vor examina cadavrul ex-canaliei și îți vei începe drumul către inițiere în cultura ocultă și așa mai departe. Dacă, în schimb, vei începe cu Haruspicus-ul, vei fi în pielea suspectului (nevinovat, desigur) de moartea liderului, pe nume Simon Kain. Și așa începe (într-un final) povestea acestui adventure horror dat nouă spre testare de cei de la Buka. Și ce vrea jocul de la noi? În

primul rând să ne îmbătrânească cu 5 ani, apoi să ne ducă printr-o călătorie autocognitivă printr-un univers extrem de sumbru.

Simbolistica patologică

Dacă pui cap la cap toate elementele de simbolistică ale firului epic, ai putea sta cam minim 10 ore într-o cârciumă la cugetări filosofice împreună cu ceva amici. Și dacă le-am pune pe toate într-o ordine ce dă de cap tabloului întreg a ceea ce reprezintă **Pathologic**, mai ai nevoie de încă 10 ore de polemică împreună cu aceiași camarazi de pahar. Dacă aș scrie doar despre cele observate de mine, atunci ar trebui să scriu minim opt pagini. Așa că voi da doar câteva exemple, ca să vedeți la ce mă refer. Primul ar fi "The Executors", niște creaturi (sau oameni îmbrăcați în creaturi, nici acum nu îmi dau seama) ce au forma unor păsări de dimensiune umană, cu un cioc extrem de lung. Scopul lor este să te ajute cu informații, că vrei că nu vrei, dar îți sunt alături cu sfaturi utile în aventurile tale. De ce vorbesc de simboluri? Pentru că cei ce au o cultură mai mult sau mai puțin generală își vor da seama că oamenii îmbrăcați într-un costum asemănător și cu un asemenea cioc sunt doctorii din timpul ciurmei în Europa. Acea mască cu cioc pe care o purtau îi protejau împotriva bolii. Un al doilea simbol pe care aș dori să îl adaug este tragedian-ul. Un mesager în acest joc,



dar și un element cheie în firul epic. Acest "om" este îmbrăcat în costum de mim cu fața acoperită de o mască albă și destul de înfricoșătoare ce își ascunde trăsăturile faciale. Acest tip de om, este simbolul artiștilor neînțeleși, și mesageri ai morții, dacă dăm crezare fanteziilor scriitorilor de literatură victoriană. Până și box-cover-ul jocului este o combinație ciudată între Escher și Phantasmagoria. Și mă opresc aici. Cei cu răbdare vor putea continua lista după ce vor rumega cu atenție jocul.

Date tehnice

După laudele de pe tot parcursul acestui articol, **Pathologic** merită și o porție de degete îndreptate necivilizat către el. Grafica este de-a dreptul urâtă. Nu arată ca un joc din 2006, ci ca un joc din 2000. Într-adevăr, nu pe grafică ar trebui pus accent la un asemenea titlu, dar oricât ai fi de „gameplay-ist” nu poți accepta o grafică asemă-

nătoare lui **Heretic 2** în anul 2006. Culorile sunt drăguțe și reușesc prin îmbinare artistică să se potrivească cu atmosfera jocului. Dar atât. Dacă în **Oblivion** sau **Fable** orașele erau pline de viață, atunci clar orașul din **Pathologic** este demn de un cimitir cu case de veci naționalizate. Fiecare centimetru al spațiului din **Pathologic** arată mort. Ceea ce este chiar ciudat este și faptul că timpurile de loading sunt destul de mari. Nu monstruoase, dar mari, ceea ce iar este nepermis având în vedere grafica slabă pe care o are. Cu o mare părere de rău, punctajul va trebui scăzut dramatic. Ideea jocului e foarte bună, dar realizarea în sine este dezastruoasă. Pe cât de talentați au fost scenariștii, pe atât de inapți au fost game-designerii. Păcat! Este chiar un titlu ce îți forțează intelectul, cum puține cărți moderne o fac.

SOLDATU' ȘEIC

Remus



Punctaj PATHOLOGIC

PRODUCĂTOR	Ice-Pick Lodge
PUBLISHER	Buka Entertainment
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani



PRO & CONTRA

- + poveste fără pereche
- + premise excelente...
- dar realizare jalnică
- grafică din neolitic

Grafică	71%
Sunet	80%
Gameplay	82%
Atmosferă	85%

79%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1 GHz	CPU - 1,7 GHz
Video - 32 MB	Video - 64 MB
RAM - 384 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CALL OF CTHULHU: DcOTE (SĂ ZICEM...)

Broken Sword: The Angel of Death

Seria Broken Sword care a fost pusă la odihnă împotriva voinței sale, după doar două episoade, a profitat de revenirea la modă a jocurilor point&click, val pe care l-a călărit prin The Sleeping Dragon. **Vizibil încurajați de publisher, cei de la Revolution Software au continuat dezvoltarea unui nou episod care să fie pe măsura primelor două.**



Producătorii nu s-au grăbit deloc, acordându-și timpul necesar pentru realizarea unui nou joc, care să țină cont de critica venită din partea jucătorilor. Cei mai mulți au fost nemulțumiți de schimbările aduse gameplay-ului, în urma trecerii la grafica 3D. Așa a luat naștere **Angel of Death** și împreună cu el o întrebare: ce pisicii paloșului crăpat au făcut producătorii în timpul dezvoltării?

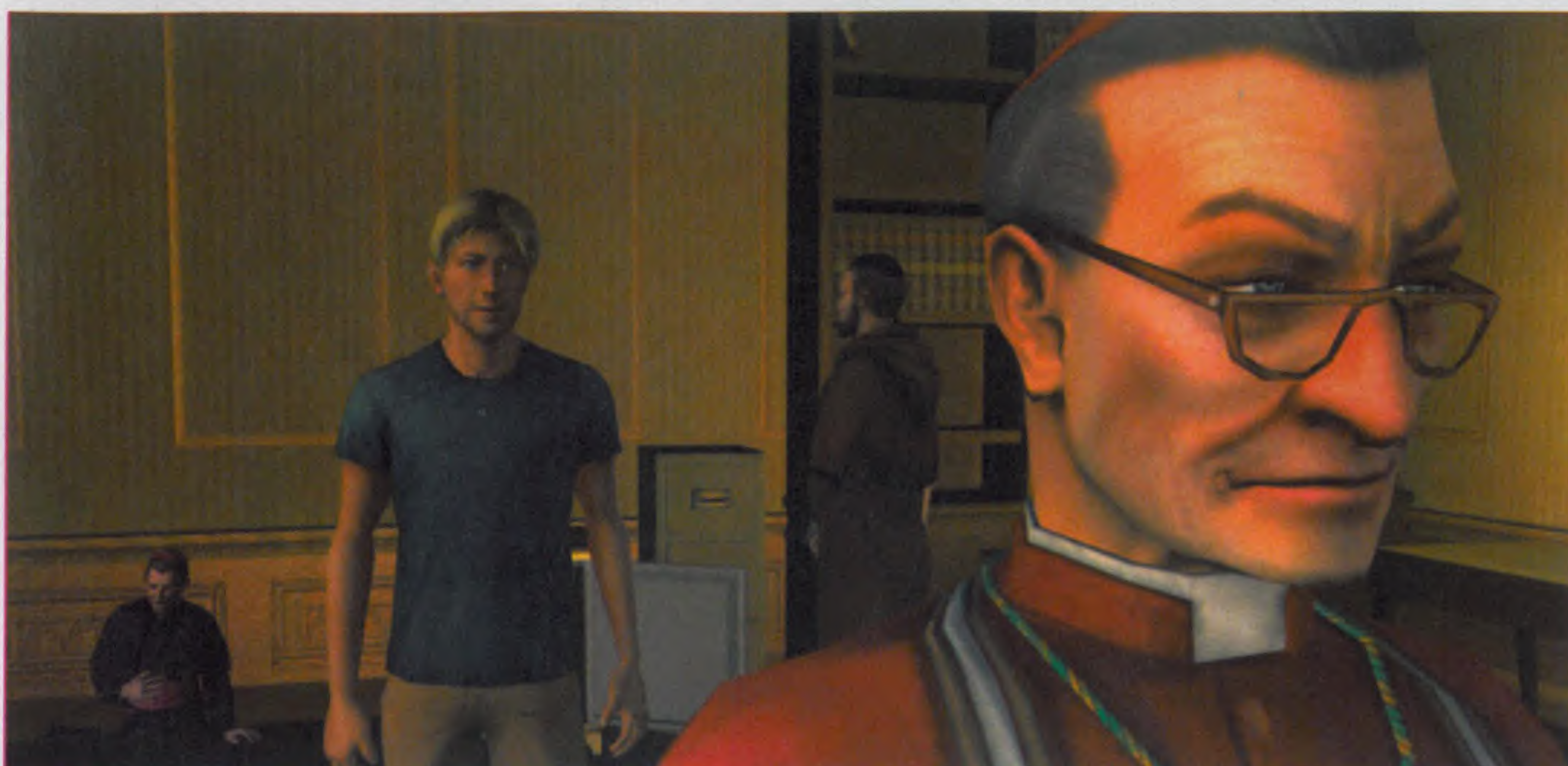
Casă, dulce casă

George Stobbart s-a întors din aventurile sale precedente un pic șifonat și încărcat cu multe amintiri dulci-amare. Crezând că ceea ce a fost mai greu a trecut, el se scufundă în viața din New York, pentru a afla că firma la care a lucrat a dat faliment, iar el a ajuns liber profesionist. În cele din urmă, împreună cu prietenul său, Virgil, deschide o agenție de cauțiuni într-unul din cartierele rău

famate ale metropolei. La începutul jocului, deja și această afacere este doar la un pas de faliment. Degeaba, George avea din totdeauna un simț excepțional al afacerilor. Absența lui Nico este compensată prin apariția șarmanței Anna-Maria. Ca orice relație a lui George, și asta se dovedește a fi periculoasă! Dorind s-o cunoască mai bine, eroul nostru riscă să fie găurit de niște mafioți aflați în limbă după un manuscris antic,

aflat în posesia blondei. Degeaba, George se pricepea din totdeauna în mod excepțional la femei. În ciuda pericolului, protagonistul nostru acceptă – contra unei sume frumoșele – să se alăture unei noi aventuri nu prea clare, dar mai multe decât ezoterice. Pornind de pe acoperișurile din New York, continuând cu descoperirea unei citadele mai mult sau mai puțin dispărute, George nu se dezmente în privința obiceiului





Punctaj BROKEN SWORD 4

PRODUCĂTOR	Revolution Software
PUBLISHER	THQ
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

+ puzzle-urile de hacking	- lipsit de originalitate
+ personaje originale	- puzzle-uri îngreunate artificial
	- pathfinding eronat

Grafică	78%
Sunet	72%
Gameplay	74%
Atmosferă	75%

75%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 750 MHz	CPU - 1,2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 128 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

său de a face înconjurul lumii. În timp ce el va rezolva o nouă felie din misterele templurilor, va da nas în nas și cu câteva dintre fețele deja cunoscute. Păstrându-și spiritul de yankeu vorbăreț, el va face cunoștință și cu o galerie de personaje noi, puternic colorate și cu gura cel puțin la fel de mare ca a lui. Dialogurile sunt mult prea lungi și nu sunt susținute de umorul care a ieșit fumat și de mâna a doua. Din păcate, discuțiile dintre personaje rar mai sunt distractive, servind doar la înșiruirea unor indicii. În plus, pe tot parcursul jocului ai impresia că designerii au rămas cam des fără inspirație și s-au folosit de dialoguri pentru a debloca situațiile cărora nu le-au găsit alt mod de rezolvare.

De-ale gurii...

Per ansamblu, seria a rămas mereu fidelă gameplay-ului tipic genului: pe lângă obiectele pe care trebuie să le recuperezi și personajele cu care trebuie să interacționezi, nu lipsesc nici inventarul și nici vânătoarea de pixeli (căutarea elementelor utilizabile). În cazul diferitelor obiecte nu uitați de sistemul nou de control. De multe ori rezolvarea unui puzzle este mult mai simplă decât crezi și necesită doar un clic dreapta pentru a vedea ce moduri de interacțiune mai sunt disponibile. Multe dintre puzzle-urile noi vor necesita asistența companionului tău feminin, fie ea Nico sau Anna-

Maria. Fiind criticate foarte mult, producătorii au promis abandonarea puzzle-urilor „fizice” ale episodului precedent. În mod ciudat însă, în **Angel of Death**, George va manipula destul de des lăzi sau cutii, mai mult, el va da dovadă de o agilitate de invidiat și de către un artist de la circ. Dacă e nevoie, se cațără ca o maimuță, escaladează ziduri, urcă pe „scara” de iederă, etecetera, etecetera. Cu excepția anumitor întorsături, destul de rare, Revolution a încercat să făurească un point & click pur sânge. Pe lângă stoarcerea creierilor vei avea nevoie și de un spirit de observație ascuțit și o gândire puțin mai îndepărtată de cea sănătoasă. Noul episod nu are însă destulă forță să reziste aventurierilor de fotoliu cu experiență: pe ici, pe colo, se găsesc câteva situații care să blocheze înaintarea câteva ore, dar majoritatea puzzle-urilor se dovedesc destul de abordabile pentru a fi rezolvate după o ușoară reflecție, după câteva drumuri dus-întors, după câteva discuții... și nenumărate clicuri pe toată suprafața ecranului. Nimic cu adevărat greu; nimic ce să nu fi fost deja văzut în majoritatea jocurilor de acest gen... Acestea reprezintă principalul defect al lui **Angel of Death**: lipsa originalității. Adevărat, terminalele informatice sunt amuzante și anumite înlănțuiri de puzzle-uri sunt potrivite, dar noului joc îi lipsește o bucată bună de ambiție, atât în gameplay, cât și în story.

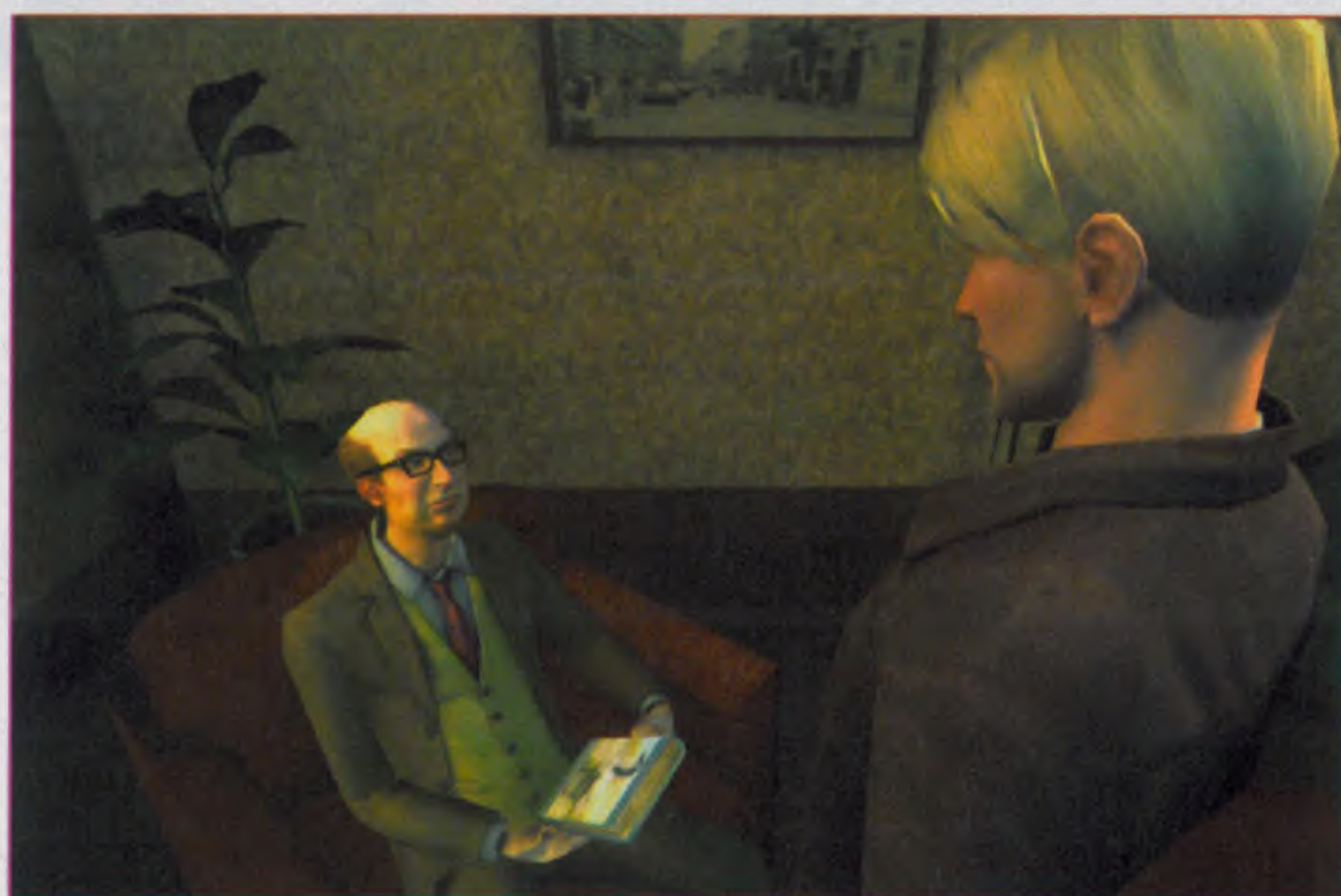
Dincolo de moarte

Reușit din punct de vedere grafic și dotat cu camere dinamice, uneori enervante, dar satisfăcătoare per ansamblu, **The Angel of Death** oferă mai multe modalități de control, lucru care lipsea din **The Sleeping Dragon**. La partea audio nu mai putem spune doar lucruri bune, pe anumite sisteme vocea personajelor dispărând și reapărând după plac

în timpul dialogurilor. Apreciat de critici, cel de-al treilea volum al aventurilor lui George Stobbart a divizat înșă jucătorii datorită incorporării elementelor de platformă și a formulei clasice point & click. Cu **Angel of Death**, Revolution a încercat o apropiere de origini, oferind o atmosferă de joc tipică anilor '90.

CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro





Age of Pirates: Carribean Tales

Creatorii lui Sea Dogs își iau vacanță și ne cheamă cu ei în Caraibe să piratăm niște rom, mulatre **exotice și să savurăm apusurile de soare din hamacul întins pe bordul corabiei.**



Haideți să uităm puțin de blockbuster-ul celor da le Disney cu Orlando Bloom și Johny Depp în rolurile principale și să ne concentrăm atenția asupra unui mic joc din 1987 numit *Pirates!* și făurit de celebrul Sid Meyer. Succesul acestuia a putut fi surclasat de *Sea Dogs* apărut în 2000. A urmat apoi în 2004 remake-ul jocului din '87 și *Pirates!* și-a acaparat din nou tronul imaginar al jocurilor rpg/simulator/action. Acum a sosit și continuarea neoficială a lui *Sea Dogs*, mulți așteptându-se la o nouă detronare.

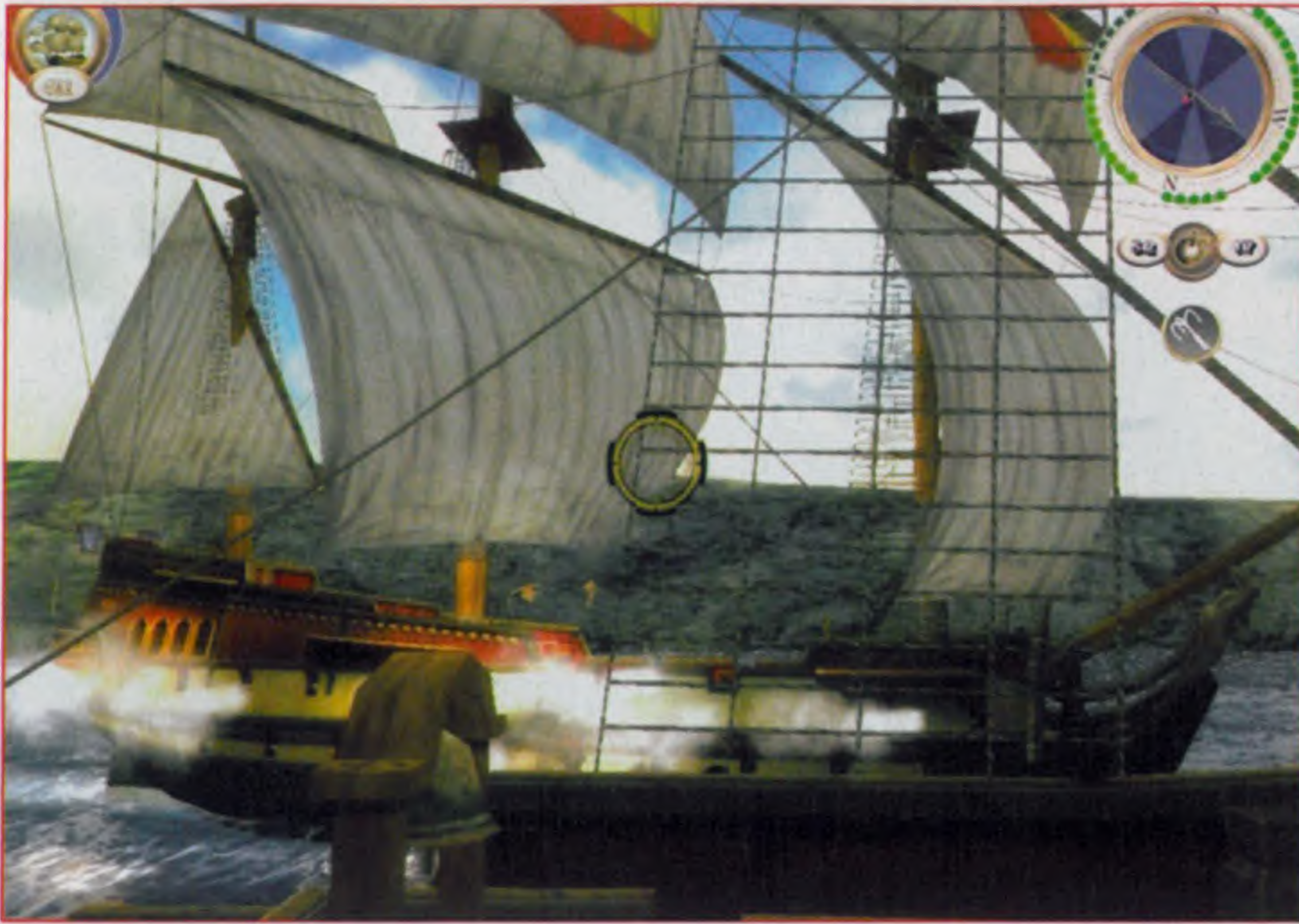
Moștenirea piraiților

Nu vă mai stresez încercând să explic legătura dintre *Sea Dogs*, *Pirates of The Carribean* (jocul, nu filmul) și *Age of Pirates*. Important e că *Carribean Tales* oferă aceeași experiență de RPG ca precursorii, combinând fiind cu satisfacția oferită de negoțul pe oceanul de un albastru infinit.

Dacă mai adăugăm și posibilitatea alcătuirii unei flote și a unui adevărat imperiu, jocul începe să sune foarte incitant.

Povestea jocului se împarte în două, în funcție de personajul principal ales. Chiar dacă blondul și masculinul Blaze Shark, se află în legături de sânge cu roșcata și bine proporționata Beatrice Shark, cei doi au căi diferite și parcurs povești diferite. Cum firul epic nu se numără printre cele mai importante elemente ale jocului, acesta nici n-a primit prea multă atenție din partea producătorilor, pe alocuri fiind neșlefuit, chiar neglijat puțin.

Încadrarea jocului în vreun gen anume este destul de grea. Cum intri însă în rolul unui căpitan de nave și parcurgi diferite aventuri, evoluând în urma acestora, în cea mai mare parte *Age of Pirates* se poate numi RPG. Pe lângă faptul că poți să decizi singur în ce direcție dorești să dezvolti talentele și abilitățile prota-



gonistului și finalul jocului este deschis, fiind influențat de stilul tău de joc. Pe tot parcursul jocului ești liber să călătorești în oricare port vrei, să cutreieri străzile și clădirile acestuia, intrând în discuție cu oamenii pe care-i întâlnești. Aceste orașe sunt însă deosebit de plictisitoare: toți oamenii hoinăresc hai hui, fără vreun scop anume, 90% dintre ei neavând să-ți spună nimic util. Restul de 10% îți va încredința misiuni, scopul principal al jocului fiind completarea acestora.

Încă trei misiuni și 10.000 de auri până la pensie

Indiferent dacă accepți questurile de la marinari beți ca cizmele din tavernele populate cu ploșnițe ori de la negustori pedanți, acestea reprezintă coloana vertebrală a jocului. Misiunile sunt de mai multe tipuri și pot fi împărțite în mai multe categorii. Acestea

și alte mecanisme ale jocului sunt explicate prin intermediul unui tutorial, pe insula de unde pornești la aventură. Umbli pe străzi, vorbești cu oamenii, ei îți povestesc despre joc și mai și câștigi experiență. În cele din urmă ajungi într-o tavernă unde primești prima ta misiune de escortă care te răsplătește cu o sumă de bani tentantă. Această primă misiune va fi urmată de sute de alte quest-uri secundare pe care dacă vrei să le eviți, poți să intri în miezul acțiunii și să te îndrepti spre boss. Șeful cel mare al jocului este politica. Semnând o alianță cu vreuna din țările prezente în joc îți deschide calea spre niște venituri, practic nelimitate. În fiecare port te va aștepta câte o misiune de la guvernatorul facțiunii alese, răsplata acestora oferind cea mai rapidă cale spre îmbunătățirea navei și a echipajului. Dezavantajul este că vei fi vânat în permanență de alia-

ții facțiunilor opuse.

Orice cale ai alege, în cele din urmă vei achiziționa o a doua navă, cele mai bune upgrade-uri și cei mai buni marinari. Scopul jocului, în afara de terminarea firului epic principal, este tocmai aceasta.

Cea mai bună parte a jocului o reprezintă încăierările din larg. Producătorii au reușit să reprezinte cu un talent rar întâlnit apele imprevizibile și puterea devastatoare a naturii. Și pe timp frumos ai nevoie de multe dibăcie și antrenament ca să-ți poți învinge oponentii, condițiile meteo nefavorabile îngreunând însă situația de zeci de ori. Încăierările dintre nave se pot întinde ore lungi, necesitând multă răbdare.

Restul jocului este însă destul de plat. Luptele corp la corp par doar o glumă proastă, iar interfața complicată și deloc prietenoasă ușurează și cele mai banale sarcini.

ni. Dacă nu te lupți pe mare sau pe uscat și nu faci negoț, plimbatul în larg sau prin orașe este destul de plictisitor.

Întreg jocul este mai bun parcă atunci când ești pe mare. Nu face excepție de la această regulă nici grafica. Efectele meteo și realizarea apei sunt deosebit de reușite și se află în contrast izbitor cu realizarea vizuală a orașelor. Și părții acustice i se aplică aceeași observație: este mult mai plăcut să asculți muzica relaxantă de pe mare, decât muzica repetitivă din porturi.

Jocul are la fel de multe părți bune, precum rele. **Age of Pirates 3** este la un pas de mediocritate de fiecare dată când se împotmolește salvându-l însă oceanul infinit al Caraibelor.

CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro



Punctaj AGE OF PIRATES 3

PRODUCĂTOR Akella
PUBLISHER Playlogic
OFERTANT -
PREȚ cca. 30 euro
VÂRSTĂ de la 18 ani



PRO & CONTRA

- + realizarea excepțională a mării
- + luptele navale de o atmosferă incredibilă
- storyline subțirel
- trei sferturi din joc sunt plicticoase

Grafică 66%
Sunet 63%
Gameplay 60%
Atmosferă 62%

63%

NECESAR
CPU - 1,5 GHz
Video - 64 MB
RAM - 256 MB

RECOMANDAT
CPU - 2,4 GHz
Video - 128 MB
RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SEA DOGS



Darkstar One

Chiar dacă nu îți răsună șuieratul săbiilor laser pe la urechi, chiar dacă nu ești urmărit de niște TIE fighters obosiți **și chiar dacă nu ești încântat de odorul blăniței ude a lui Chewbacca, în acest joc te poți simți ca Han Solo.**

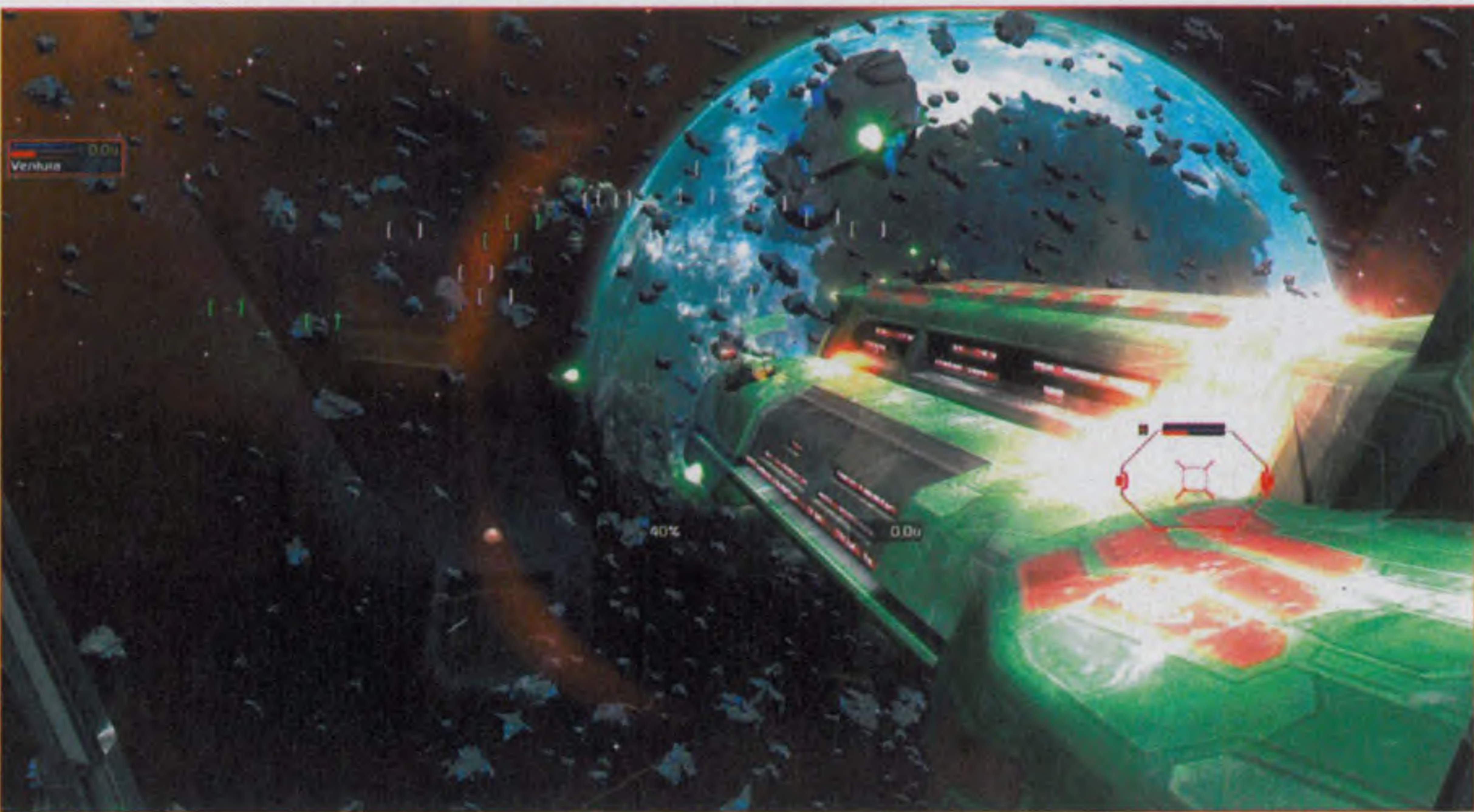
Nu, Darkstar One nu are legătură cu Star Wars și nu este nici un space sim obișnuit. Lipsește partea economică, bogată și rafinată, producătorii germani concentrându-se asupra celor care vor să se simtă cei mai șmecheri piloți ai spațiului infinit. Construcția jocului urmează rețeta unui clasic apărut în 1985 pe Commodore 64, legendarul *Elite*. Principiile jocului sunt simple: cumpără ieftin, vinde scump și între timp tăbăcește

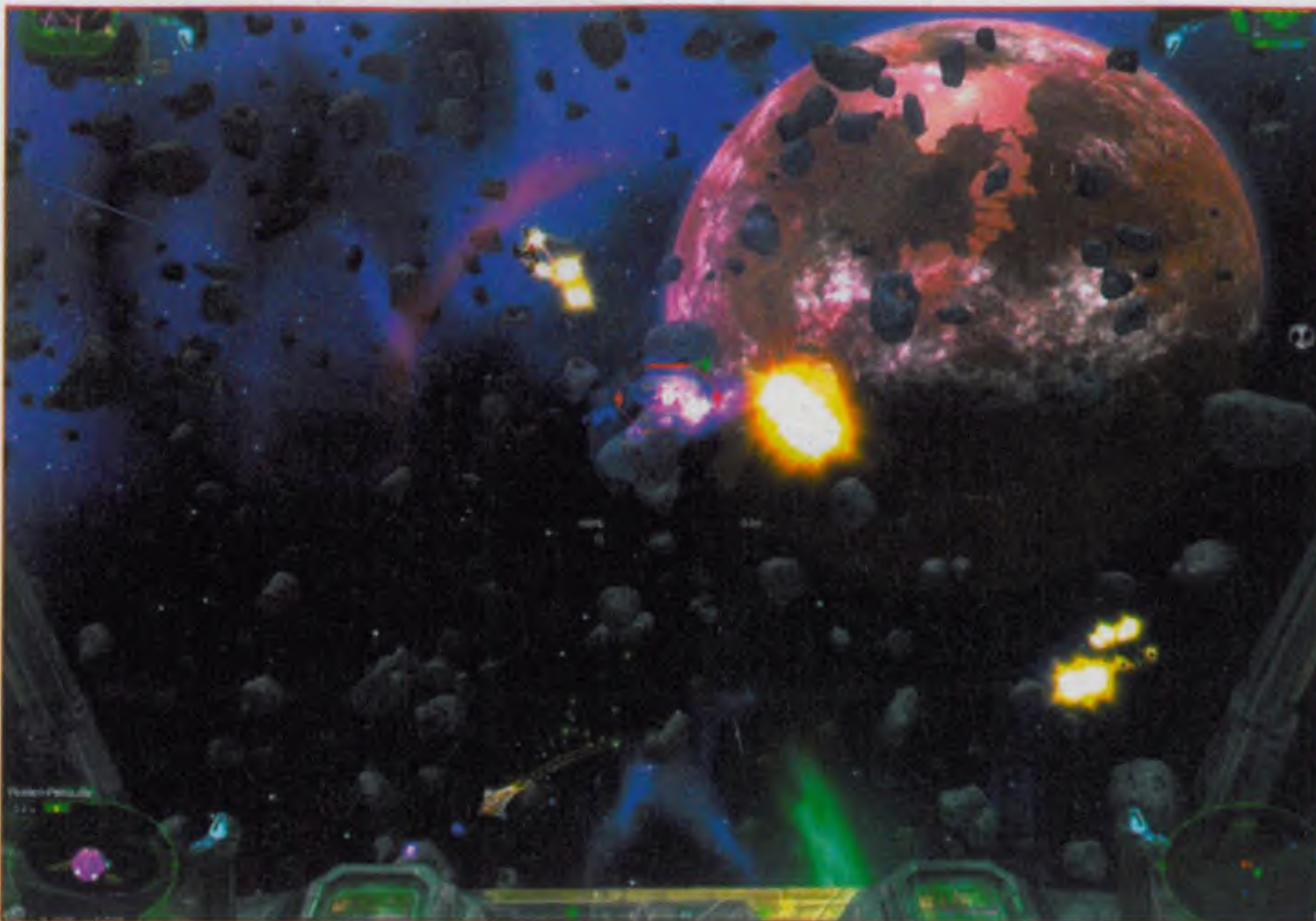
fundurile pirăților spațiali pe care-i întâlnești. Valoarea jocului este diminuată de niște erori de finisare, dar continuă spiritul memorabil al lui *Elite*.

Un univers ca oricare altul

Povestea nu aduce nimic cu adevărat nou. Iarăși întregul Univers se învârtă în jurul unui aventurier misterios cu o navă spațială de invidiat. Pe post de garnitură primim extraterestri care atacă tot ce le iese în cale, plă-

nuind o invazie nimicitoare, respectiv planete care produc în serie diferite mărfuri care trebuie cărate prin întreg spațiul. Numele eroului e Kayron Jarvis, iar misterul său se va dezvălui pe parcursul căutării ucigașului tatălui său. Alienii sunt o specie biomecanică numită Thul, iar planetele poartă denumiri fanteziste precum Cloosa sau Pachae. Am terminat și cu prezentările, astfel te poți afunda în povestea care-ți rezervă niște întorsături interesante, dacă ai





răbdarea să urmărești scenele intermediare realizate parcă pentru preșcolari.

Gameplay-ul jocului este la fel de previzibil precum povestea și desfășurarea ei. În afară de misiunile legate de firul epic principal, poți accepta sarcinile apărute prin porturile spațiale, ai posibilitatea de a escorta diferite convoaie, de a investiga zvonuri despre activități comerciale ilegale, de a te implica în misiuni legate de asasinări, de a descoperi sisteme solare încă necunoscute și multe altele. Cu siguranță nu ne putem

plânge de varietatea misiunilor. În funcție de sarcinile pe care le accepți, în cele din urmă faci carieră într-unul din cele șase domenii disponibile care se întind de la comerciant la mercenar. Scopul jocului e să urmărești firul epic principal, să faci cât mai mulți bani posibil, să-ți îmbunătățești permanent nava (după care a fost botezat și jocul) și să te distrezi.

Raza de lumină din întuneric

Chiar dacă elementele amintite mai sus par o colecție veritabilă

de elemente deja bine încercate, aflate doar la un pas de clișeu, **Darkstar One** are o aromă proaspătă. Cauza acestui lucru trebuie căutată în abordarea simplistă a producătorilor. Întreg jocul este orientat spre acțiune, neexistând misiuni de rutină. Chiar și cele mai simple sarcini de transport de mărfuri se transformă de obicei în dogfight-uri veritabile. Pirații reprezintă o provocare ce crește treptat odată cu evoluția în joc. AI-ul nu-ți dă de furcă, dar nici nu e de neglijat, asigurându-ți lupte savuroase și incitante. Mica sumă

Rasele din Darkstar One

Arrack

Aceste creaturi cu aspect de insectă sunt originare de pe o planetă aridă, acoperită cu întinderi deșertice. Arrack sunt organizați în „case” care reprezintă gigantice clanuri familiale ce locuiesc în orașele subterane stabilite în preajma resurselor de apă ascunse adânc sub suprafața planetei. Un sistem de caste strict, ușor diferit în cazul fiecărei case, a stabilit ierarhia acestei societăți. Un rege sau o regină reprezintă conducătorii absoluți ai fiecărei case. În societatea Arrack nu există legi, parlament sau drepturi civile. Drepturile și obligațiile fiecărui Arrack sunt determinate de casta de care aparține. Individul nu este important, doar supraviețuirea familiei contează.



jumătate a planetei este dominată de interminabile oceane de gheață. Legende genezei acestui popor vorbesc despre zeul Xorom ce a creat această lume pentru a testa puterea oamenilor care o locuiesc. Rezultatul a fost diferit de așteptări: credincioșii s-au urcat în turnul zeului și l-au ucis.

Oc'to

Oamenii-caracatiță reprezintă o excepție a raselor galactice. Ei sunt singura specie care nu cunoștea războiul înainte de a se aventura în spațiu. Planeta lor de origine oferă o abundență de resurse și hrană pentru locuitorii săi amfibii care nu au nici un inamic natural. Oc'to au evoluat în pace timp de milioane de ani, concentrându-se asupra dezvoltărilor științifice. Oamenii-caracatiță au dezvoltat, pe lângă numeroase tehnologii avansate privind modificarea materialului organic, și un profund sistem filosofic.



Raptor

Cu multe milenii în urmă, un continent preistoric al planetei s-a separat în mai multe insule. Climatul călduros care a predominat după ruptură a permis evoluția

rapidă a unei flore și faune deosebit de bogate. Singurele excepții sunt cei doi poli care au rămas acoperiți cu gheață. În zonele de junglă, în mlaștinile extinse precum și în vastele oceane au apărut de-a lungul timpului cinci specii inteligente: un soi de șopârle bipede, un mamifer asemănător cu maimuțele de pe Pământ, alte două mamifere care locuiau în oceane și o specie de păsări care avea o anvergură a aripilor de peste șase metri. Milioane de ani de conviețuire pașnică au fost întrerupți de disputa teritorială dintre maimuțe și reptile. Astfel s-au născut războaiele care au dus la dispariția maimuțelor. Raptorii, cum s-au autodenumit reptilele, au ajuns să stăpânească întreg uscatul, începând să răvnească și la dominația oceanelor.



Terrans

Oamenii originari pe de Pământ de-a lungul istoriei lor au colonizat numeroase alte sisteme solare. Inițial, ei și-au desfășurat migrarea prin metode pașnice, precum negocierile dintre rase și colonizarea planetelor nelo-



cuite. Odată însă cu continuarea expansiunii, oamenii au înlocuit treptat negocierile pașnice cu războaie nimicitoare. Oamenii se consideră încă din antice vremuri, bijuteria genezei universului, purtând cu ei această atitudine în întreg spațiul.

Thul

Pornită ca o mișcare ideologică și politică, în cadrul facțiunii Terran, această grupare compusă în special din oameni de știință și-a dobândit independența sub conducerea lui Dr. Samantha Thul. Totul a pornit de la cererea oamenilor de știință privind legalizarea experimentelor genetice necontrolate și a implanturilor cibernetice. Susținătorii planului argumentau cererile lor prin necesitatea folosirii cunoștințelor teoretice pentru a îmbunătăți capacitățile corpului uman. Doar astfel, susțineau ei, putea fi obținută și o evoluție spirituală. Scopul cercetărilor a fost crearea omului perfect: deosebit de inteligent, cu o minte perfect rațională și cu un corp indestructibil. Oamenii de știință vedeau atingerea acestui scop prin simbioza dintre om și mașină.



Navele rasei Octo



CRUISER_F_0 Navă din categoria small cruiser, echipată cu șapte Graviton Pulsers și deservită de un echipaj de 140 oameni.

CRUISER_F_1 Large cruiser echipat cu 10 Graviton Pulsers, deservit de un echipaj de 260 oameni.



FREIGHTER_F_0 Navă de transport de dimensiuni mici, ce poate transporta două containere a câte 50 tone. Nava este echipată cu patru Graviton Pulsers și este deservită de doi oameni.



FREIGHTER_F_3 Navă de transport medie, cu capacitate de transport de patru containere fiecare a câte 100 tone, echipată cu șase Graviton Pulsers și deservită de trei oameni.



FREIGHTER_F_5 Navă de transport de dimensiuni mari, cu o capacitate de 600 tone (trei containere a câte 200 tone), echipată cu opt Graviton Pulsers și deservită de un echipaj de șase membri.



HUNTER_F_0 Nava de luptă de dimensiuni mari, echipată cu trei Graviton Pulsers. Nava are o manevrabilitate medie, fiind protejată de o armură medie. Specialitatea navei: lansator de mine încorporat.



MILITARY_F_0 Interceptor militar al armatei octo cu specificații tehnice secrete.



PIRATE_F_0 Navă de luptă de dimensiuni mari, care se diferențiază de Hunter prin armura grea.



POLICE_F_0 Navă de patrulă a spațiului Octo, cu armură și manevrabilitate medii. Specialitățile navei: scanner smuggler-grade și o rată îmbunătățită de reincărcare a energiei.



TAXI_F_0 Navă de transport între planete și transportoare, taxiurile dispun de o armură neglijabilă și nu sunt dotate cu armament.



Navele rasei Arrak

CRUISER_D_0 Navă din categoria small cruiser, echipată cu patru Spore Cannons și deservită de un echipaj de 140 oameni.



CRUISER_D_1 Large cruiser echipat cu 15 Spore Cannons, deservit de un echipaj de 280 oameni.



FREIGHTER_D_0 Navă de transport de dimensiuni mici, ce poate transporta două containere a câte 50 tone.



Nava este echipată cu trei Spore Cannons și este deservită de un echipaj cu trei membri.

FREIGHTER_D_3 Navă medie de transport cu capacitate de patru containere fiecare a câte 100 tone, echipată cu cinci Spore Cannons și deservită de un echipaj de șase oameni.



FREIGHTER_D_5 Navă de transport de dimensiuni mari, cu o capacitate de 600 tone (trei containere a câte 200 tone), echipată cu opt Spore Cannons și deservită de un echipaj de 12 membri.



FREIGHTER_D_8 Cea mai mare navă de transport a rasei Arrack poate transporta 12 containere a câte 100 tone, este echipată cu 14 Spore Cannons și este deservită de un personal



de 12 oameni. Specialitatea navei: Inter-Cluster Transporter.

HUNTER_D_0 Nava de luptă de dimensiuni medii este un excelent „vânător”. Echipată cu patru Spore Cannons, nava se poate mândri cu excelentă manevrabilitate, dar este dezavantajată de o armură slabă. Specialitatea navei: motoarele sub-space care fac posibile așa numitele micro-jumps.



MILITARY_D_0 Interceptor militar al armatei Arrack cu specificații tehnice secrete.



PIRATE_D_0 Navă de luptă de dimensiuni medii, se diferențiază de Hunter prin armura și motorul îmbunătățite.



POLICE_D_0 Navă de patrulă a spațiului Arrack, cu armament modificat și echipat cu jamming și scanning software.



TAXI_D_0 Navă de transport dintre planete și dintre transportoare, taxiurile dispun de o armură neglijabilă și nu sunt dotate cu armament.



Navele rasei Mortok

CRUISER_C_0 Navă din categoria small cruiser, echipată cu cinci Railgun Turrets și deservită de un echipaj de 100 oameni.



CRUISER_C_1 Large cruiser echipat cu 11 Railgun Turrets, deservit de un echipaj de 300 oameni.



FREIGHTER_C_0 Navă de transport de dimensiuni mici, ce poate transporta două containere a câte 50 tone. Nava este echipată cu trei Railgun Turrets și este deservită de singur om.



FREIGHTER_C_1 Navă medie de transport, cu capacitate de două containere fiecare a câte 100 tone, echipa-



tă cu șase Railgun Turrets și deservită de doi oameni.

FREIGHTER_C_2 Navă de transport de dimensiuni mari, cu o capacitate de 300 tone (trei containere a câte 100 tone), echipată cu opt Railgun Turrets și deservită de un echipaj de patru membri.



FREIGHTER_C_4 Navă de transport de dimensiuni mari, cu o capacitate de 400 tone (două containere a câte 200 tone), echipată cu 10 Railgun Turrets și deservită de un echipaj de zece membri.



FREIGHTER_C_5 Cea mai mare navă de transport a rasei Mortok poate transporta patru containere a câte 200 tone și este echipată cu opt Railgun Turrets, fiind este deservită de un personal de 10 oameni.



HUNTER_C_0 Nava de luptă de dimensiuni mari, este un vânător de temut. Echipată cu două Railgun Turrets, nava are o manevrabilitate medie, dar este protejată de o armură groasă. Specialitatea navei sunt turelele cu o rată de foc remarcabilă, armura deosebit de rezistentă și capacitatea de a lansa rachete asupra țintei.



PIRATE_D_0 Navă de luptă de dimensiuni mari care se diferențiază de Hunter prin prezența a patru Railgun



Turrets și printr-o manevrabilitate scăzută.

MILITARY_C_0 Interceptor militar al armatei Mortok cu specificații tehnice secrete.



POLICE_D_0 Navă de patrulă a spațiului Mortok, cu armură grea și sistem de control manual al turelelor.



TAXI_D_0 Navă de transport dintre planete și dintre transportoare, taxiurile dispun de o armură neglijabilă și nu sunt dotate cu armament.





de bani ce îți stă la dispoziție la început reprezintă o bază care elimină necesitatea grinding-ului plictisitor. După executarea a doar câteva misiuni vei avea bani pentru a-ți echipa nava cu: tunuri laser MK II, cu lansatoare de rachete, cu upgrade-uri ale motorului și a jump drive-ului. În fiecare moment al jocului vei avea destui bani pentru a nu fi stresat de lipsa de fonduri. Dacă nu vrei, nici nu trebuie să faci comerț, răspata pusă pe capul piraților fiind mai mult decât suficientă pentru a-ți acoperi cheltuielile. Cei care însă vor să se îmbogățească se vor bucura de sistemul economic redus la cele mai de bază concepte. Interfața prietenoasă și ușor de folosit, oferă toate informațiile necesare derulării unor expediții

comerciale cuprinzătoare. După doar câteva ore de trading, vei avea mai mult credit în bancă decât poți cheltui.

Upgrade-urile nu vor include doar părți mecanice, nava fiind parțial organică. Astfel, artefactele antice găsite în diferite colțșoare ascunse, vor avea efectele unor binecuvântări părintești asupra navei. Absorbite, acestea se transformă în puncte de experiență ce pot fi cheltuite pentru îmbunătățirea caracteristicilor navei.

Un final deloc glorios

Însă, nu e totul atât de minunat în lumea jocului. Printre altele, acesta suferă de scăderi bruște de performanță, transformându-se în cele mai neplăcute momen-

te într-un matineu de diapozitive. Această problemă poate fi rezolvată doar prin repornirea jocului. În pofida vârstei engine-ului care poate fi numită frumoasă. Scenariile dominate de stele și planete frumos animate, arată însă ca niște cărți poștale lipite cu bandă adezivă. Chiar dacă misiunile nu prea se repetă, grafica urmează o altă tendință. Producătorii au refolosit aceleași și aceleași texturi, stiluri grafice și idei peste tot în Univers. Partea acustică e monotona, la fel de repetitivă și lipsită de orice urmă de inspirație. Controlul cu un joystick sau gamepad este extrem de ușor, dar combinația mouse + tastatură schiopătează la greu. În ciuda faptului că erorile jocului (doar o parte amintite) se pot dovedi fru-

Punctaj DARKSTAR ONE

PRODUCĂTOR	Ascaron
PUBLISHER	CDV
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

+ varietate de misiuni	- control îmbărligat
+ economie ușoară de înțeles	- briefing prea concis

Grafică	78%
Sunet	64%
Gameplay	81%
Atmosferă	79%

76%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,6 GHz	CPU - 2,6 GHz
Video - 128 MB	Video - 256 MB
RAM - 512 MB	RAM - 1024 MB

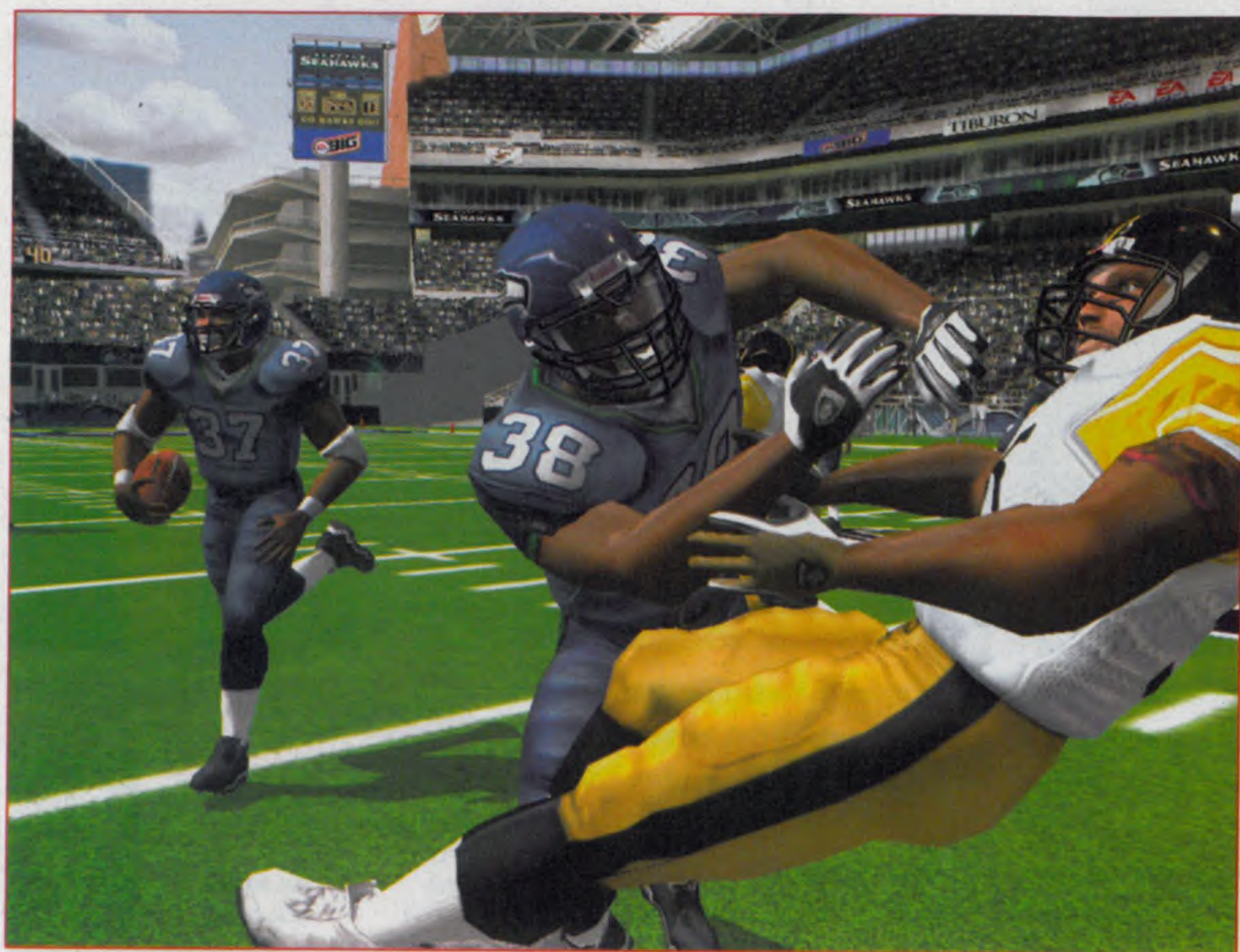
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FREELANCER

strante, **Darkstar One** păstrează atmosfera de „încă o misiune să mai fac”.

CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro





Madden NFL 2007

Dacă te-ai săturat de Champions League sau de Cupa Mondială, poți încerca varianta americană a fotbalului. **Nu vei da piept cu Ronaldinho, însă vei avea parte de fete frumoase, hamburgeri și spectacol.** Fanii „oului de struț” au un nou motiv de bucurie. Madden NFL 2007 continuă franciza lansată încă din 1989 de celebrul John Madden.



Madden NFL 2007 apare și pe PC, imediat după ce variantele pe console au făcut furori în SUA și nu numai. Chiar și fanii de rugby au gustat din plin din spectacolul oferit de NFL. La americani rețeta e simplă: se ia un produs de nișă, se adaugă câteva fete frumoase, se fabrică vedete, intră în rol o uriașă structură de marketing, se semnează contracte fabuloase cu televiziunile, cu tam-tam-ul de rigoare și show-ul poate să înceapă. Dacă mai adaug că în prima săptămână de la lansare s-au vândut 2 milioane de exemplare ale jocului, cred că am spus tot.

Seria Madden NFL a primit numele după un celebru comentator sportiv, John Madden, care nu era străin de fenomen, cucerind Super Bowl cu Oakland Raiders în 1976. Madden și-a dat acordul de principiu ca numele lui să figureze alături de NFL cu condiția ca jocul video să fie cât mai realist. Dacă a reușit sau nu, numai fanii pot da răspunsul. Cert este că până acum seria Madden NFL a reușit să vândă peste 51

milioane de exemplare. În caz că ești fan declarat al fotbalului european, soccer pe numele lui de față, la vederea NFL 2007 vei avea același gust amar pe care-l încercă Adrian Copilu Tembeliziune când aude suave acorduri de jazz.

La vremuri noi, tot noi...

După cum echipa care câștigă nu se schimbă, EA ne aduce aceeași Mărie cu altă pălărie. Același engine ca în Madden NFL 2006 cu puține îmbunătățiri grafice și de interfață și câteva noutăți în gameplay. Față de versiunea pentru consolă, cea pentru PC îți va da mari bătaii de cap legate de control. Ca să devii un bun receiver sau un jucător periculos în atac va trebui să reții o grămadă de butoane, uneori vei încerca să imiți o maimuță folosindu-ți chiar și degetele de la picioare pentru a susține atacul. Oricum, dacă ai reușit să te familiarizezi cu controlul din tastatură, vei deveni un jucător imbatabil. Eu m-am plictisit repede de tastatură, noroc cu fratele Ciprian care mi-a înlesnit un blind meeting cu un pad, așa



DIN CÂTE VĂD EU TINERE, ai serioase probleme cu dantura

că am putut savura pe de-a-ntregul farmecul jocului.

Și pentru că orice are un început, nu trebuie să fii un expert în fotbalul american ca să poți juca **NFL 2007**. Pur și simplu începi în modul *Practice*, unde vei avea șansa să exersezi mișcările și loviturile până îți se roade pielea de pe degete. Vei face bătătură urmărind să te coordonezi cu ceilalți jucători din linie. De asemenea, ai parte de rezolvarea unor situații de joc date, poți exersa schemele unor antrenori celebri sau poți să îți etalezi cunoștințele de strateg cu ajutorul unui editor.

Fie că vei juca din perspectiva unui jucător, antrenor sau spectator, vei avea șansa să simți adrenalina. Coloana sonoră îți va reda pe deplin atmosfera de spectacol din tribune, comentariul pertinent te va duce în lumea viselor.

Dacă violență nu e, nimic nu e...

În timpul atacului sau când vei face faza de apărare poți schimba controlul jucătorilor foarte repe-

de, schemele predefinite te pot ajuta. *Ask Madden* este o funcție utilă pentru rookies, calculatorul alege pentru tine cea mai rezonabilă schemă ofensivă sau defensivă, după caz. Deliciul jocului îl reprezintă, în mod evident, tackling-urile. Impactul ierbivorilor purtători de mușchi și licheni se va face auzit, oasele rupte, coastele fisurate, capetele sparte îți vor da senzația că asisti la lupte de K1. Personal m-a încântat echipa specială, de transformeri sau cea care distruge ori finalizează un atac, m-au ajutat mult să înțeleg ceea ce se petrece cu adevărat pe un teren de fotbal american.

Chiar dacă schemele predefinite te ajută, după ce ai reușit să creezi o breșă în apărarea adversă e bine să schimbi repede tactica din mers, să produci surpriza. La fel și în apărare, vei putea bloca atacul, apoi recuperând mingea vei putea declanșa un contraatac fulgerător și să finalizezi cu un touchdown (eseu). Esența jocului este să înscrii mai multe puncte



FRAIERILOR, În loc să dansați lambada acolo, mai bine mă luați pe mine la tăbăcit

decât adversarul, însă frumusețea fazei te va face să uiți de scor. Victoriile obținute în ultimele secunde de joc sunt cele mai palpitante.

Dacă vrei să joci murdar, fără opțiunea *Fair Play*, vei descoperi cu uimire că nu numele grele din NFL îți vor aduce victoria, ci ilustrații necunoscuți, băieții cu capul pătrat, 2 m înălțime, 130 kg. Ei îți vor arăta practic cam ceea ce făceau gladiatorii pe vremea lui Spartacus. Intrările lor l-ar făcea invidios chiar și pe Marius Lăcătuș, supranumit și "Fiara".

Modul *Franchise* vine cu noutăți în domeniul selecției de tinere talente. Poți urmări evoluția unor rookie din campionatele universitare sau invita într-un summer camp. În cadrul draft-ului vei putea să faci alegerea potrivită pentru a angaja un viitor star.

În modul *Super Star* la sfârșit de carieră rookie-ul pe care l-ai creat poate să ajungă în Hall of Fame. Nu va fi de ajuns să alergi mii de yarzi cu balonul, să înscrii

2.000 de touchdown-uri sau să interceptezi mingea. Trebuie să devii o personalitate, un lider în cadrul echipei, să fii apreciat de fani și de presă.

Versiunea PC a **Madden 2007** nu excelează în modificări față de cea anterioară. Posesorii de consolă vor observa cu siguranță modificări la capitolul grafică și control.

ARMATA ULTRA

mircea@pcgames.ro

Punctaj MADDEN NFL 2007

PRODUCĂTOR	EA Tiburon
PUBLISHER	EA Sports
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 8 ani



PRO & CONTRA

+ gameplay atractiv	- control greoi din tastatură
+ dinamică reușită	- noutăți relativ puține față de versiunea anterioară

Grafică	80%
Sunet	81%
Gameplay	83%
Atmosferă	81%
Multiplayer	80%

81%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 800 MHz	CPU - 1,5 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA MADDEN NFL





Evolution GT

Pe piața suprasaturată a jocurilor de curse, **Evolution GT** încearcă cu disperare să-și demonstreze personalitatea unică. Abătându-se de la arcade-ul reprezentat de **NFS**, dar păstrând distanța și față de partea de simulare din **TOCA**, producătorii s-au gândit că ar fi original să simuleze în afara de curse și mașini, și pilotul. Rezultatul este o ciorbă puturoasă care îndepărtează aproape orice fan al genului. Faptul că împrumutul din diferite alte genuri nu a ieșit tocmai cum se așteptau producătorii, devine evident încă de la tutorialul introductiv, însușit de campionul de raliuri, Gabriele Tarquini. Ilustrul pilot ne familiarizează, cu un zâmbet senin, cu toate inovațiile care au dus la colapsul jocului. Una dintre pri-

mele noutăți prin care încearcă să se remarce acest joc ucis din fașă este un indicator atașat de mașina oponentilor și denumit intimidation. Acest indicator exprimă stresul oponentilor cauzat de prezența ta. Dacă te ții destul de mult de ei, aceștia eventual vor greși, oferindu-ți posibilitatea să-i depășești cu ușurință. În teorie sună bine, în practică este catastrofal: bara se termină foarte rapid, oponentul din față trage pe dreapta și tot ce trebuie să faci e să accelerezi și să treci de el. Nu e simulare, ci aberație! Și mai patetic e efectul aceluiași indicator asupra ta! Dacă un oponent se ține de tine prea mult, grafica devine încețoșată pentru a simula stresul prin care treci și după o vreme se întunecă totul. Da, ai citit bine, dacă se ține prea mult de tine un oponent, pilotul tău orbește. Deja acest lucru este

destul pentru a arunca jocul într-o groapă adâncă și întunecată a absurdității, dar producătorii au continuat cu alte gafe de mărimea piramidelor egiptene. Să continuăm cu așa numitul cunning overtake. Din cauza unor evenimente misterioase, în anumite situații poți să accelerezi mai repede și să atingi viteze maxime mai mari decât cele obișnuite. Deși nu e explicat prea clar cărui fapt se datorează acest boost, Tarquini era încântat de această inovație. Mai știi, pilotul tău o fi băut vreun Red Bull înaintea cursei și licoarea o fi având efect întârziat?! Ultimul punct ridicol al jocului este pompos denumitul The Tiger Effect. Nu e vorba de prestații ale unor îmblânzitori de animale, ci de simulare a abilității piloților de a prevedea ce are să se întâmple pe pistă. Astfel, asemenea lui **Prince of Persia**, a fost inclusă opțiunea rewind care-ți permite să dai timpul înapoi și să corectezi manevra greșită. Aceasta chiar dacă funcționează bine, rămâne o trăsătură absurdă a jocului și reprezintă un cheat încorporat. N-am încercat, dar poate că pentru

ceva mărunț în plus, pilotul îți citește în palmă și viitorul cu simțul lui de tigru. Pe tot progresul carierei tale, aceste inovații dau un sentiment ciudat, mai ales că alături de abilitatea de a controla vehiculul, și acestea diferă de la pilot la pilot. Cheltuind experiența obținută în urma curselor, poți îmbunătăți abilitățile speciale, atingând noi niveluri nebănuite. Se vede că producătorii au vrut să transpună în mod inteligent pe PC trăsăturile caracteristice jocurilor de curse de pe console. În mod evident, au eșuat neavând nici o scuză, sau iertare.

CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro



Punctaj EVOLUTION GT

PRODUCĂTOR	Milestone
PUBLISHER	Black Bean Games
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

+ varietate a design-ului de nivel	- tutorial catastrofal
	- sistem de RPG lipsit de sens
	- inovații absurde

Grafică	78%
Sunet	74%
Gameplay	55%
Atmosferă	56%

66%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 800 MHz	CPU - 1,6 GHz
Video - 32 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TOCA 3



GTI Racing

De-a lungul anilor am putut deja vedea mai multe jocuri dedicate unei anumite mărci de mașini sau unui model. Cel mai reușit a fost **NFS: Porsche**, dar să nu uităm nici de **Viper Racing**. După mulți alții a venit și rândul lui Volkswagen, care a dat naștere unor legende precum Broasca sau Golf-ul. **GTI Racing** este însă departe de nivelul calitativ care i-a adus lui **NFS: Porsche** faima nemuritoare. Dar să nu facem confuzii și să nu băgăm în aceeași oală **NFS** sau **Grand Turismo** cu **GTI Racing** – sunt categorii diferite. Jocul care pune în prim plan mașina poporului nemțesc se vrea distractiv, un scop pe care-l atinge cu brio. **GTI Racing** trezește la viață instinctele de pilot ascunse în fiecare dintre noi și ne oferă o porție bună de dis-

tracție. Pur și simplu, te ținutuește în fața monitorului și te face să te târăști spre pat dimineața la ora trei, epuizat, dar încă savurând design-ul pistelor și gustul dulce al victoriei.

Gameplay-ul este simplu, poate prea simplu. La început va trebui să achiziționezi un vehicul standard aparținând unuia dintre cele cinci clase în care au fost împărțite VW-urile de către producători. Apoi îl modifici piesă cu piesă și îl faci din ce în ce mai rapid. Cel mai bun lucru este că simți orice adaos mic. Joculețul reușește să-ți infuzeze un sentiment de viteză ca la carte. Din păcate, nu vei avea acces din prima la toate modelele sau clasele. Va trebui să câștigi dreptul să-ți bagi nasul printre cele puțin mai exotice. Acest lucru este destul de frustrant, deoarece poți încerca capa-

citățile unui vehicul abia după ce l-ai cumpărat. Și mai neplăcut e faptul că după achiziție mașina se devalorizează automat. De exemplu, un Golf MKI care te-a costat 15.000 de dolari, după ce ajunge în posesia ta valorează doar 3.000 de dolari. Înțeleg că producătorii au simțit nevoia implementării unui anumit realism, dar totuși ce-i mult nu-i puțin! Chiar dacă te vei atașa de mașinuța ta tunată cu atâta pasiune, la un moment dat va trebui să renunți la ea. Motivul e simplu: cum evoluezi în joc apar mașini mai puternice, iar un Golf III Cabrio nu mai poate ține pasul cu un Golf IV GTI.

Cele mai exasperante sunt bug-urile din joc. Se întâmplă destul de des ca după ce ai câștigat o cursă scaldându-te în sudori, jocul să se blocheze și tu să fii nevoit să repornești PC-ul. Să

nu mai vorbim că te pomești de multe ori premiat cu medalia de bronz sau de argint, chiar dacă, de fapt, ai câștigat cursa. Eh, patch-urile ar putea corecta acest lucru.

Fizica jocului (pornind de la comportamentul mașinilor și terminând cu aderența) este destul de bună și nici grafica nu e de lepădat. Muzica este, din păcate, repetitivă și plictisitoare, har Domnului poate fi oprită!

Pentru fanii Volkswagen acest joc este obligatoriu, și există șansa ca și ceilalți să-l găsească distractiv. Păcat că sunt atâtea buguri...

CELIBATMAN

jacint@pcgames.ro



Punctaj GTI RACING

PRODUCĂTOR	Techland
PUBLISHER	Deep Silver
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	fără limită de vârstă

PRO & CONTRA

+ distractiv și captivant	- prea multe bug-uri grave
+ fizică realistă	- coloană sonoră total nereușită

Grafică	78%
Sunet	65%
Gameplay	63%
Atmosferă	73%

70%

NECESAR	RECOMANDAT
CPU - 1,2 GHz	CPU - 2 GHz
Video - 64 MB	Video - 128 MB
RAM - 256 MB	RAM - 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
EVOLUTION GT

Clive Barker's Undying (2001)

Rareori mi se întâmplă să pun mâna pe un joc și să realizez cât timp a trecut de când n-am mai jucat o capodoperă. Acest sentiment mi l-a provocat din primele minute **Undying**, un FPS care nu trebuie nicidecum marginalizat de către un gamer... Acum să aruncăm discursul tipic de politician pe geam și să vorbim cu tonul de colerico-sicko-schizo-maniaco-om normal (ca să nu pară plictisitoare restu'...) pe care Undying îl merită...



Am spus mai sus capodoperă deoarece Undying mi-a amintit de opera de artă din 1993, **Doom**, a celor de la ID Software. Iar ca să încep cu singurul neajuns al jocului voi vorbi de multiplayer-ul inexistent al lui Undying (nu există joc de 100%, CLAR !?!) spre deosebire de Doom care și-a prelungit istoria datorită multiplayer-ului. Din cauza acestui fapt, longevitatea jocului e redusă substanțial. Oricum, dacă Undying este o aventură de-o noapte, nicidecum jocul nu a fost conceput pe șoseaua de centură a universului ludic. Să începem....

Șa la la la, la la la la, laaaa, la la la DIE !!!!

Se întâmplă mai rar ca o carte (sau mai multe) să devină un punct de plecare pentru un joc, dar și mai rar ca acea carte să fie una horror. Cei de la EA s-au hotărât să pună în 2001 un checkpoint în istoria genului FPS, nu numai prin temă, ci și prin calitatea jocului.

Vei începe în pielea lui Patrick Galloway, un explorator irlandez ocult (sună ironic, nu?) care pleacă în ajutorul prietenului său Jeremiah Covenant, căruia îi dă-torează viața. Jeremiah crede că a declanșat un blestem teribil asu-

pra lui și asupra familiei sale. Blah, blah, blah... citiți cărțile, nu vă mai cocoșați în fața PC-ului atâta timp! Respiră Remus, așa... respiră... Engine-ul a fost luat de la Unreal Tournament, dar a fost foarte mult îmbunătățit. Acest lucru se vede din efectele de lumină, fum, praf sau chiar cele ale sângelui. Să nu mai vorbim de ploaie sau zăpadă, elemente care până în 2001 se foloseau rar, dar care apar aici în toată splendoarea lor. O mare parte a jocului se desfășoară într-un conac al Irlandei anilor '20, iar restul jocului în niște locații care fac din cli-pitul ochilor o chestiune a trecu-tului, asta în caz că veți mai clipi după finish-ul jocului... Casa în sine este umplută cu decorațiuni, uși masive de lemn, scări în spira-lă și alte elemente care fac arhitec-tura de excepție. Desigur, te poți pierde acolo ca un elev al unei școli profesionale când dă Bac-ul la română. Artwork-ul neogotic se potrivește perfect cu ceea ce are de oferit Clive Barker, adică îți șoptește suav în urechea figurati-vă și metaforică, un calm și dra-guț: "MORI!!!!"

Tanatologia fără profesor. Curs elementar.

Pachetul nu ar fi complet dacă aceasta grafică copleșitoare nu ar



fi însoțită de un sound pe măsură sau chiar fenomenal, așa spune. E adevărat că voice-acting-ul este un pic forțat, dar atmosferic și ambientul merită toate laudele deoarece sunt realiste, variate și, mai presus, funcționează de minune la capitolul "ridicat stălagmite pe coloana vertebrală" (desigur, pentru non-cardiaci eu recomand stilul de joc: "noaptea, rolete trase, geam deschis"). Exemplu: la o armă mëlée pe care o găsiți mai târziu în joc se aude sunetul bolnav de carne sfâșiată! Dacă tot suntem la arme, pot să spun că am întâlnit un arsenal cu adevărat complet, fără exagerări de genul "jet-pack-uri". De la armele convenționale (revolver, shotgun) până la armele "oculte", printre care și respectiva coasă de mai sus. O altă armă ce merită lăudată este și Tibetan War Cannon, nume ciudat, armă și mai ciudată. Ea, pe lângă o precizie oribilă la distanță și forță maxi-

mă la apropiere, mai dispune și de un frost attack, mai mult decât handy-dandy pentru acele nopți fierbinți cu amanta ținută de soldu-i subțire la o promenadă



mai mult sau mai puțin erotică pe coasta Irlandei... Ups... Mi-am uitat romantismul în patul lui Paul (prietenii știu de ce)...

La capitolul gameplay lucrurile stau și mai bine. Este introdus modulul two-handed combat

(fără two-handed sword cu damaj-ul 2d12+2) în sensul că putem să ne hazardăm în luptă cu clic stânga, iar apoi pentru un finish grandios putem să avem pregătită o vrajă ofensivă pe clic dreapta pentru a ne dezintegra adversarul. Acest lucru face diferența în Undying. De exemplu, când trebuie să-ți reîncarci arma în timpul luptei, îți poate fi de enorm ajutor să respingi atacuri cu ajutorul unor vrăji. Așa, deci vrăjile... Giiză! vrăjile! De la scutul defensiv până la Ectoplasmă și furtună feroasă de cranii, ușor amuzate de statutul lor ontologic și antropologic. Scopul lor este acela de a râde frenetic timp de câteva secunde de invocare neortodoxă (depinde de câte cranii

invocăm, de la unul până la trei) înainte de a-și da neobștescul sfârșit explodând ca aripa nordică a Pentagonului în adversarii noștri. În rest, gameplay-ul e cam la fel ca la oricare FPS apărut recent.

Cine sapă groapa altuia, joacă Undying...

Aventura morbidă a lui Patrick Galloway lineară precum tipic pentru un shooter, dar nu te plictisești nici o secundă (mă refer și la feeling-ul trăit în lumea paralelă Oneiros). Singurul loc care nu prea se potrivește cu atmosfera "Undying" este un loc numit "Eternal Autumn" unde doar peisajele sunt pitorești, nu și carnagiul. Ei, toți avem nevoie de o pauză cândva, d-aia fără Kit-Kat, că îngrășă...

Mai trebuie apreciat că acest FPS nu este destinat copiilor lobo-tomizați din net-café-uri care se uită doar la blood&gore și care devin extaziați când dau un "head-shot". Dacă cineva apreciază firul epic dintr-un joc atunci acesta este jocul care trebuie încercat. E adevărat că există multă hemoglobină în acest joc, dar să fim serioși: E un shooter HORROR! Sincer, eu m-am pus perfect în pielea personajului, împrumutându-i caracteristicile, mai puțin acel pocit de accent irlandez dislexic și alcoolic. Așa că, respirând spastic, cu ochii roșii, cu mușchii încordați, cu degetele tremurânde, cu venele pulsând în tâmpile, cu un zâmbet de Ted Bundy... poți spune că joci cu adevărat Undying. Acum EKG-ul meu este așa de orizontal și lin precum cel al unui undead... Fie-mi țărâna ușoară!

SOLDATU' ȘEIC
Remus



Mouse-uri care mușcă



Permiteți-mi să parafralez puțin cuvintele lui Razer Dude: **acestea nu sunt mouse-urile buncii care chițăie printre compoturile de pe raft, aceste mouse-uri sunt high tech!**

Luna aceasta am luat la purcat echipamentele profesionale de gaming oferite de celebrul producător Razer. Alături de mai multe rozătoare și-au făcut apariția și niște mouse pad performante destinate în special jucătorilor împătimiți.

Razer Copperhead

Văzând mândria celor de la

Razer n-ai cum să nu te miri de câtă tehnologie avansată poate încăpea într-un „simplu” mouse. Mulți consideră că nu există diferențe între diferitele mouse-uri, adevărul e însă că nici nu e nevoie de o analiză atentă să simți diferența dintre un mouse optic și unul laser. De ceva vreme încoace și din robinet numai G7 curge. Una dintre cele mai mari inovații

aduse de acest mouse este faptul că permite utilizatorului să schimbe sensibilitatea prin modificarea setărilor dpi on the fly (adică în timp real). Există patru setări care corespund cu patru niveluri de sensibilitate: 400, 800, 1600 și 2000 dpi. Trecerea de la unul la celălalt în ordine crescătoare se face cu ajutorul a două butoane sau cu ajutorul meniului

soft-ului inclus. O altă noutate este faptul că mouse-ul stochează aceste informații în cei 32 KB de memorie ai săi și nu în driverul care vine instalat pe computer. Foarte util în cazul partidelor LAN când folosești calculatorul altuia: este de ajuns să conectezi mouse-ul la USB și ai la îndemână setările tale, nemaifiind nevoie de driver sau soft.





Meniul driver-ului este necesar ajustării polling rate-ului de la standardul de 125 Hz (8ms) caracteristic USB-ului, la 500 Hz (2ms), respectiv 1000 Hz (1ms). Mouse-urile obișnuite au 125 Hz, iar Logitech G7 are un polling rate de 500 Hz. Aceste valori pot fi crescute prin intermediul unor programe de tuning, dar acelea necesită repornirea PC-ului. Copperhead face și acest lucru on the fly. La ce ajută un polling rate ridicat? La cursivitate! O rată crescută verifică mai des poziția actuală a mouse-ului, calculând corect traiectoria acestuia. Pentru a exemplifica cât mai bine, haideți să ne imaginăm o situație extremă. Dacă rozătorul pe care-l folosiți ar avea polling rate de 1 Hz, ar citi mișcările mouse-ului doar odată pe secundă. Toate mișcările făcute în intervalul dintre două citiri ar fi pierdute. Acesta este bineînțeles un exemplu absurd, dar reprezentativ. Săritura de la 125 Hz la 500 Hz este una care se face simțită, mult mai mult decât cea de la 500 la 1000. În cazul încinselor partide de death-match sau capture the flag diferența aceasta poate fi salvatoare de viață. DPI-ul crescut este cât se poate de util deoarece sporește sensibilitatea

mouse-ului fără să fie nevoie de sacrificarea acurateții. Cele 1000 Hz de polling rate combinate cu setarea de 2000 dpi fac din Razer Copperhead cel mai performant mouse care există la ora actuală. Acesta nu este doar sloganul de marketing al producătorului, ci un fapt atestat de săptămâni de testare.

Rozătorul vedetă are o formă lunguiață și suplă și este ușoară (cel puțin față de Logitech-ul wireless pe care-l foloseam înainte). Din lungimea de circa 13 cm, jumătate este reprezentată de cele două butoane principale. Această formă s-a dovedit a fi foarte practică și comodă. În timpul jocurilor a fost de ajuns să-mi folosesc degetele pentru a trage spre mine mouse-ul (în loc de întregul braț), cu degetul arătător și cel mijlociu amplasate comod pe butoanele principale, degetul mare fiind amplasat pe partea laterală pentru a mișca mouse-ul în stânga și în dreapta. În timpul aplicațiilor mouse-ul s-a potrivit perfect în palmă, degetul mijlociu mutându-se pe roțița de scroll, iar inelarul pe butonul de dreapta. Datorită materialului folosit, palma nu prea transpiră nici după îndelungate sesiuni de utilizare,

iar, grație formei butoanelor, degetele nu alunecă de pe acestea. Copperhead mai are pe el două butoane laterale, relativ comod amplasate (pentru unii butonul secund poate fi poziționat puțin cam în spate). Celelalte două butoane sunt folosite pentru ajustarea setărilor de dpi. Configurarea altor funcții pe ele nu este prea utilă, butoanele din partea dreaptă fiind amplasate prea incomod pentru a fi folosite

des... cel puțin de dreptaci. Dacă mouse-ul este luat în mână de către un stângaci sau dacă citim precizările că mouse-ul a fost proiectat ambidextru, înțelegem imediat rolul lor. Din fericire toate butoanele sunt programabile, driver-ul oferind o mare varietate de opțiuni. Începând de la combinații de taste și terminând cu macros, butoanelor le pot fi liber atribuite diferite funcții.

Design-ul mouse-ului nu doar





că e practic, dar e și foarte arătos. Când nu e pornit, nu arată prea atractiv, dar, odată pornită iluminarea, nu prea cred să existe gamer care să-i reziste. De sub învelișul negru semi-mat, străbate o lumină supranaturală disponibilă în trei nuanțe: roșu, albastru și verde. Logo-ul de pe spatele rozătorului pulsează, în timp ce ledul și partea laterală sunt iluminate constant. Iluminarea nu este deranjantă sau lipsită de gust,

dimpotrivă conferă șoarecului aspectul unui șarpe fioros.

Pentru a ușura alunecarea și a reduce cantitatea de mișcare necesară deplasării mouse-ului, acesta a fost îmbrăcat cu șoșoni de teflon. Dacă aceștia se murdăresc sau se uzează, în manualul produsului a fost inclus un set de rezervă. Cablul are o lungime de peste doi metri și, datorită materialului din care a fost confecționat, nu încurcă cu nimic mișcarea

mouse-ului. Cireșa de pe tort o reprezintă mufa USB placată cu aur. Folosesc oare într-adevăr toate aceste găselnițe? Deși inițial am fost sceptic, trebuie să recunosc că s-au îmbunătățit performanțele mele din *Quake 4* și *Call of Duty 2* de când am început să folosesc Copperhead. Folosind o comparație mai plastică aș spune că trecerea de la un mouse obișnuit la Copperhead, este ai-doma trecerii de la 30 fps la 60 fps.

Prețul mouse-ului este de 50 euro, fiind mai scump decât un G7, dar să nu uităm faptul că Razer Copperhead este într-adevăr un mouse pentru jucători.

Razer Diamondback

Diamondback poate fi o atracție pentru cei care doresc un mouse bun, dar au un buget mai limitat, sau pentru cei cărora li se pare prea sensibil Copperhead. Ambalajul lui Diamondback seamănă destul de mult cu cel al fratelui mai mare – la fel și design-ul. Cutia include în afară de mouse, manual, CD cu driver și o bocceluță de neopren, proiectată pentru cei care doresc să-și care roză-

torul după ei.

La prima vedere forma este aceeași ca și în cazul lui Copperhead, doar materialele folosite sunt diferite. În loc de un material cauciucat avem parte de un plastic transparent care lasă să se vadă interiorul mouse-ului. De asemenea, iluminarea acestui mouse este mult mai stridentă, dar departe de a fi deranjantă. În afară de cele trei variante de culoare Acid Green, Plasma Blue și Salamander Red, există și o variantă specială a mouse-ului denumită Chameleon. Aici plasticul a fost înlocuit cu o suprafață sidefie pe spate și de un plastic negru mat pe partea opusă. Iluminarea roșie discretă de pe lateral este umbrită de suprafața care joacă în culori trecând de la mov spre verde. Acest material plastic, după folosire mai îndelungată poate duce la o ușoară transpirație a mâinii, lucru nu foarte plăcut.

Din punct de vedere tehnic mouse-ul rămâne doar cu puțin în urma lui Copperhead. Diamondback are o rezoluție maximă de 1600 dpi, sensibilitatea

Punctaj RAZER COPPERHEAD

96%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREȚ	70 euro

PRO & CONTRA

- + cel mai performant mouse al momentului
- + design modern și foarte plăcut
- + performanțe deosebite
- preț mare pentru bugetul nostru

Punctaj RAZER DIAMONDBACK

92%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREȚ	50 euro

PRO & CONTRA

- + un mouse de gaming excelent
- + design unic
- butoane laterale incomode
- preț ridicat pentru bugetul nostru



generală putând fi reglată în 10 trepte. Pentru cei mai pretențioși, driver-ul mouse-ului oferă și posibilități de setare avansate. De asemenea, este disponibilă și opțiunea de a folosi mouse-ul la 400 dpi, deși nu cred că ar vrea cineva să facă acest lucru. Aici nu mai avem posibilitatea ajustării polling rate-ului, dar s-a păstrat posibilitatea reglării sensibilității on the fly. În mod asemănător fratelui mai mare și aici avem posibilitatea de a regla viteza scroll-ului și a clicului dublu. La fel, și butoanele sunt programabile, chiar dacă aici design-ul lor este puțin diferit. În loc să existe două butoane laterale separate, există unul singur lunguiet, cu senzorii amplasați la cele două capete. Din cauza design-ului, butonul secund este mai mic și mai greu accesibil. Cablul este la fel de lung și nu încurcă cu nimic; totodată, și în cazul acestui șobolan sunt prezenți șoșonii de teflon.

În afara celui de-al doilea buton lateral, Diamondback este la fel de confortabil ca și Copperhead. Rezoluția mai mică a mouse-ului o recomandăm jucătorilor pentru care este importantă calitatea echipamentelor folosite. Se descurcă foarte bine și în shootere, dar este un mouse ideal pentru strategii și MMORPG-uri.

Razer Pro Click V1.6

Dintre soluțiile profesionale oferite de Razer am avut ocazia să încercăm Pro Click 1.6. Acesta este varianta mai serioasă a lui Diamondback. Datorită design-ului alb și compatibilității cu Macintosh, acesta este mouse-ul destinat activităților profesionale, în

special cele grafice. Exceptând design-ul puritan, Pro Click 1.6 dispune de aceleași specificații precum Diamondback-ul. Acest mouse a fost însoțit și de un pad, proiectat special pentru el. Razer Pro Pad are dimensiuni mai mari decât un pad obișnuit (330x265mm) și o formă care ajută la manevrarea eficientă a mouse-ului. Cele două suprafețe care acoperă cadrul de aluminiu, îndeplinesc două cerințe: cea abrazivă oferă un control sporit asupra mouse-ului, iar cea netedă sporește viteza. Singurul minus al acestui pad este tocmai culoarea sa. Chiar dacă se sprijină pe picioarele de cauciuc, suprafața albă a pad-ului se murdărește foarte



ușor și este puțin mai greu de curățat. Spre deosebire de varianta neagră a ediției pentru jucători.

Razer eXactmat și Razer Mantis

Pentru a îmbunătăți sentimentul oferit de mouse-urile sale, Razer a proiectat și mousepad-uri. eXactmat este varianta pentru jucători a lui Pro Pad, diferența dintre cele două fiind culoarea



și suprafața care în cazul ediției pentru gameri este puțin mai dură și mai rezistentă. Design-ul general și mărimea acestora sunt însă identice.

de cauciuc învelită cu o suprafață specială Fibertek. Mantis este disponibil în trei variante: Control, Speed și cu două fețe (Control/Speed). Dezavantajul acestui pad oricât de comod ar fi este tocmai mărimea lui: e nevoie de un birou de dimensiuni considerabile pentru a-l putea așeza și folosi. Transportul nu este greu, ajungând să fie înfășurat, dar masa rămâne o problemă majoră.

Concluzie

Gama Razer nu este ieftină deloc, dar reprezintă vârful tehnologic al perifericelor de gaming. Urmând să apară în curând prima tastatură botezată sugestiv Tarantula și începând o colaborare cu Microsoft, al cărui prim rezultat este mouse-ul Microsoft Habu, Razer continuă să rămână regele neîncoronat al perifericelor pentru gaming. Toate produsele lor reprezintă cea mai bună calitate și exceptând mici minusuri nu am avut ce să le reproșăm.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro

Punctaj RAZER PRO CLICK 1.6

90%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREȚ	50 euro

PRO & CONTRA

- + ideal pentru designeri și graficieni
- + compatibil Macintosh
- butoane laterale incomode
- preț ridicat pentru bugetul nostru

Punctaj RAZER PRO PAD

80%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREȚ	30 euro

PRO & CONTRA

- + formă ideală
- + două suprafețe
- se murdărește ușor
- puțin mai greu de curățat

Punctaj RAZER EXACTMAT

90%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREȚ	30 euro

PRO & CONTRA

- + formă ideală
- + două suprafețe
- preț mai ridicat

Punctaj RAZER MANTIS

87%

PRODUCĂTOR	Razer
DISTRIBUITOR	SC Dream IT SRL
PREȚ	25 euro

PRO & CONTRA

- + ușor de transportat
- + dimensiuni considerabile
- finisajul putea fi puțin mai bun



Cititorii întreabă...

... Lena le răspunde!

Salutare, gamerilor!

Mai trăiți și bine, sper! Sau începutul de școală, serviciu, șomaj etc. v-a epuizat total?

Tot timpul am vrut să scriu expresia care urmează și care a devenit un stereotip în scrisorile unei anumite clase sociale: „Noi suntem bine sănătoși, sănătate care (remarcați prezența prepoziției!) v-o dorim și vouă!” Na' că am scris-o! Copilul a început clasa I, redacția termină un număr nou, iar eu sunt optimistă. De ce nu aș fi optimistă? Vom intra la anu' în U.E., iar cu această ocazie sper că jocurile și platformele se vor ieftini, și salariile vor crește substanțial, ca să ne aliniem și noi la anumite standarde. Pentru că până acum suntem mai mult alienați.

Acest optimism ruginit ca frunzele ce stau să cadă acum când unii numără bobocii, nu este împărtășit de către toți cititorii noștri. Ca o paranteză și ca o dovadă a faptului că mulți dintre noi sunt alienați și nu aliniați este și ideea numărului bobocilor toamna. Unu la mână, bobocii există primăvara! Toamna sunt deja rațe și găște grase, mmm, numai bune de gătit. Doi la mână, ce sens are să numeri ceva ce nu există!? Unul dintre pesimiștii toamnei este domnul Penca Daniel care ne-a scris următoarele:

Salut, dragi redactori ai revistei PC Games 4 Fun. Trebuie să vă spun că sunt tot mai trist cu fiecare număr al revistei. Nu din cauza calității acesteia, care este foarte bună, ci din cauza jocurilor prezentate. În ultimele numere văd în testele făcute de voi punctaje mai mici, și mai mici, și mai mici.... Se pare că jocurile nu mai sunt făcute pentru a mulțumi gamerul, ci pentru a mulțumi buzunarul publisher-ului. Văd în

fiecare lună jocuri care promit mult și care se dovedesc a fi un alt fâsâit (Prey e doar un exemplu). Din fericire mai sunt jocuri la care

avut de spus. Sper că în numerele viitoare veți da punctaje mai mari.

Pace vouă de la Dan.



raportul calitate/preț este bunicel. Vorbesc de Resident Evil 4, Civilization: Warlords, Rush for Berlin și altele. Din nefericire jocurile proaste cu un marketing bun sunt în creștere, iar genul FPS este, după părerea mea, cel mai afectat. Cam atât am

Daniel, dragul nostru analist, punctajele tot mai mici și mai mici sunt cauzate de colegii mei. Eu nu am nici un amestec. Ce să fac eu dacă jocurile nu mai corespund profesionalismului redacției noastre! Și așa, fie vorba între noi, dacă

stau să fac unele comparații cu alt domeniu, fermitatea criteriilor colegilor mei s-a mai înmuiat în acest proces pervers de adaptare la societatea de consum, vorba înaintașilor mei marxiști-leniniști. Dar, slavă Domnului, nu într-atât încât să influențeze substanțial notarea.

Punctaje mai mari vor fi cu siguranță, dacă vor fi jocuri care să le merite.

Eu zic să îți lași pesimismul deoparte și să te bucuri că mai găsești o revistă de analiză și teste în care punctajele să fie mici. Aceasta e o garanție că acele teste care se fac la diferite produse, chiar și jocuri, sunt făcute de o echipă independentă, suverană și tare.

Ups! Scuze! Iar m-a luat valul patriotismului local! Ai vrea să ținem cititorii tot într-o notă de 99%??? Dacă am face asta, mai devreme sau mai târziu ne-ați da voi o notă foarte mică. Vorbești de raportul calitate/preț pentru a aminti de calitatea unor jocuri.





Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr - Vasyle - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr.

Dragă Vasyle, pentru imaginea haioasă îți vom acorda numărul pe noiembrie 2006 al revistei noastre!

PCGames

best

distribution

Răspunde corect la întrebarea
"Cine este producătorul jocului
FIFA 07" și poți câștiga un joc original!

Răspuns:



TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT PC Games cu 3CD
ABONAMENT PC Games cu DVD

☐ 3 luni - 34,45 RON
☐ 3 luni - 34,45 RON

☐ 6 luni - 64,80 RON
☐ 6 luni - 64,80 RON

☐ 12 luni - 121,50 RON
☐ 12 luni - 121,50 RON

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun,
str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de I-am achitat cu mandat nr.
pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, județul Bihor.

Semnătura



Dar oare ce note am da jocurilor dacă am trăi într-o societate în care pentru majoritatea prețul să nu mai fie un criteriu așa important!? Apoi sunt o mulțime de jucători tineri care, dacă nu ar citi acea notă mică de la sfârșitul articolului, ar lua de bun tot ce zboară. Dar așa curiozitatea și îndoiala se vor însămânța în sufletele lor, iar atunci când vor căuta răspunsul la întrebarea: „de ce așa de mic!?” (la punctaj mă refer tot timpul), atunci vor descoperi și jocuri de referință, din perioade puțin mai îndepărtate, sau chiar din prezent, care nu au avut neapărat un marketing foarte bun.

DESPRE TINE

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 10 noiembrie 2006

CHESTIONAR PC Games 4 Fun octombrie/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD/DVD

10. Ce sugestii ai?

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio asculți frecvent?

1. _____
2. _____
3. _____

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. _____
2. _____
3. _____

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1. _____
2. _____
3. _____

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată / cântărețul preferat

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____

Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail: _____

Specificați numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

Succes și la mai mare!

Acum dragii mei consumatori de joace unse pe platforme care mai de care mai speciale, am de răspuns la niște întrebări destul de grele pentru mine. Și cum colegii sunt ocupați până peste cap cu bătălia de finalizare a revistei, m-am mai informat și eu pe ici pe colo, de pe unde am reușit, din tot felu' de surse. Nu voi divulga aceste surse nici în ruptul capului pentru că așa am văzut și auzit la televizor că procedează jurnaliștii serioși și profesioniști.

Salut!

Mă numesc Ciprian și am și eu câteva întrebări:

1. Vreau să-mi cumpăr console Sony PlayStation Portable. Are ecranul ca la PDA-uri (touch screen, sau cum îi zice)?

2. În al doilea rând - se pot descărca jocuri de PS2 sau PS3 de pe NET?

Primul răspuns care mi-a răsunat în minte înainte de a mă interesa despre ce e vorba a fost: „cumpără-ți și vei afla!” Dar m-am abținut și mi-am adus

aminte de prietenul meu, agentul de la țigări, care avea un Palm cu touch screen și încă două logodnice de suflet concomitent cu mine.

Ce să facă un PSP cu un ecran touch screen!? Să joci Lula 3D pe el? Eu nu am auzit să aibă așa ceva, dar în această uriașă industrie, nu m-ar mira ca, de când scriu eu și până ajungi să citești tu, să nu se inventeze un ecran cu atingeri și la PlayStation Portable.

Deci, răspunsul meu categoric la prima ta întrebare este... nu încă.

Problema relativei rarități a unui PSP (de care am auzit că e ca mine și ca o marcă de bere, „probabil cea mai bună din lume”) în România constă în prețurile destul de pipărate, atât ale platformei inițiale cât și ale jocurilor.

Și aici ajungem la întrebarea numărul doi din ciclul „Știi și nu câștigi!” De pe net și cu net se poate face în ziua de astăzi orice. Netul poate să îți fie casă, masă și nevastă, mașină de spălat și amantă, loc de joacă și scandal, deci nu ar fi aparent nici o problemă să descarci de pe net jocuri.



Mai ales de PS3, platformă care după știința mea încă e în proiect. Drept e că e anunțată ca fiind iminentă. Dacă o fi apărut între timp, nu m-aș minuna prea tare deoarece sunt doar deșteaptă, nu și atotștiitoare. Apoi ar mai fi o problemă aparent minoră cu încălcarea legii. Cred că nici nu contează că în România autoritățile s-au apucat mult mai serios de combătut pirateria. Cum deschiderea la mare a României nu oferă niște avantaje strategice deosebite pentru a fi rentabilă constituirea unei

flote de nave cu pirați (angajați cu carte de muncă), bănuiala mea vagă e că autoritățile vânează tocmai acești îngeri ai download-ului pirateresc. În fine, hotărârea îți aparține. Dacă ești mereu pe drumuri, dacă ești fan de joace și dacă ai suficiente resurse pentru jocuri originale, atunci cumpără-le, nu te mai înfunda în tot soiul de mocirle pirateresti!

Aste fiind zise, la revedere dragii mei! Vă aștept cu drag, pe toți, la numărul viitor!





O lună explozivă

Fratele Ciprian și-a aprins mulțumit pipa, aruncând un ochi profesionist peste ultimele articole ce i-au căzut sub lupă. Știe că pentru numărul viitor ne așteaptă vremuri grele la fel ca și titlurile. Numai la auzul lui **Neverwinter Nights 2**, mie mi s-a făcut pielea de găină și mâna mi s-a dus instinctiv către buzunar, pentru a-mi verifica monetarul. Asemenea joc merită câteva lăzi de bere la test. **Gothic 3**? Alt nume mare! Jacint, paladinul nostru din dota-re, abia așteaptă ca șuvița-i verde să-i fluture pe

meleagurile pline de peripeții ale acestui titlu mult așteptat. **Scarface**. Joc după film. Așteptăm cu interes reacția fratelui Hiticaș când va binevoi să se ridice de sub masă. Tocmai din cotețul EA vor poposi în avicola noastră redacțională alegrul duo **FIFA 07** și **NHL 07**, jocuri atât de minunate încât, ca prin minune, redacția s-a golit și toți au luat-o la fugă, care încotro. Nu-i bai, se va ocupa tânărul nostru trainee/pui de avicola, în puii mei, Remus, de aceste produse mirolante, imediat ce se întoarce de

la ABC cu lista completă de cumpărături pe care i-am dat-o cu dragoste părintească... Uite, hop și **Dark Messiah of Might and Magic**. Așteptat cu interes de toată lumea. Chiar și de mine! **Settlers 2**, ediția specială? Cadou de la Ubisoft? E și el aici. **Just Cause**, **Joint Task Force**, Doamne, Doamne, **GTR 2** și **Jaws**, iată doar câteva titluri dintr-un număr ce se anunță deosebit de obositor. Și costisitor.

Generalu' RRommel

paul@pcgames.ro



CUCERITORUL S-A ÎNTORS CAESAR IV

FII MARTORUL RENĂȘTERII CELEI MAI BINE VÂNDUTE SERII DE JOCURI DIN
GENUL CITY BUILDER ISTORIC



Un motor grafic nou îți oferă detalii
impresionante din orice unghi
posibil



Trăiește experiența Orașului Viu -
cetățenii tăi muncesc, prosperă și se
dezvoltă ca în realitate



Construiește cel mai bun oraș, pune-l
online și vezi cum se compară cu
cele ale jucătorilor de Caesar IV din
întreaga lume.

12+

www.pegi.info

© 2006 Sierra Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Caesar, Sierra și sigla Sierra sunt mărci înregistrate sau mărci comerciale ale Sierra Entertainment, Inc. în SUA și/sau alte țări. Produs de Tilted Mill Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



DIN LUNA SEPTEMBRIE

ÎN CHIOȘCURILE DIN TOATĂ ȚARA!

BACK TO SCHOOL

Pret: 9,9 RON
BACK 2 SCHOOL

BACK 2 SCHOOL NR. 1 2006

GRATUIT

TOMBOLĂ

CÂȘTIGĂ ACUM CEL MAI TARE PC!

PENTIUM 4 DUAL CORE, 250GB HDD, 1GB RAM,
256 VRAM, DVD+/-RW, MONITOR LCD 17",
MOUSE, TASTATURĂ MULTIMEDIA,
CREATIVE 5.1, BIROU,
GHIOZDAN, RECHIZITE



3 CD-uri

- 40 programe educaționale
 - 20 jocuri
 - 85 utilitare
- hartă, calendar, orar,
catalog informativ,
obiect cadou

